Indice Strutturale

BOZZA UNDER CONSTRUCTION (vers. 9 – 21 Maggio 2023) :....2
SINOSSI, RIASSUNTI, QUARTE DI COPERTINA – Introduzione....2
SINOSSI ESTESE....3
● Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani....3
● CAPITOLI....29
● La Guerra Interrogativa....32
● CAPITOLI....65
● G.E.G. di Napoli (Gaetano Esposito De Gennaro)....68
● CAPITOLI....84
● Rocca di Stella....87
● CAPITOLI....101
● I venti del Giravàgo....103
● CAPITOLI....115
● La Parola Sepolta....118
● CAPITOLI....131

BOZZA UNDER CONSTRUCTION (vers. 9 – 21 Maggio 2023) :

SINOSSI, RIASSUNTI, QUARTE DI COPERTINA – Introduzione

Le sinossi non rispecchiano sempre strettamente l'ordine espositivo delle rispettive storie, e neppure un ordine cronologico univoco. Piuttosto esse sottolineano relazioni trasversali, funzionali, tra gli eventi, evidenziando i rapporti di cause ed effetti.

Nessuno, nel gruppo, ama / ha amato redarre questi materiali 'ausiliari', quantunque consapevoli della loro importanza per i potenziali lettori. Importanza intesa non tanto per adescare tali potenziali lettori con suspance ed una narrazione accattivante (non ci ha mai sfiorato l'anticamera del cervello considerare la composizione un'attività lucrativa !), quanto piuttosto per consentire loro scelte **veramente informate** (e, se il caso, rinunce : poiché l'ultima cosa che vorremmo, e questo vale per tutti noi, è avere lettori delusi, scontenti, pentiti della lettura, ed il maggiore smacco sarebbe per noi l'idea di letture abortite prima della conclusione).

A dire il vero il nostro non è soltanto disamore : in realtà ciascuno di noi ODIA questa tediosissima attività ! Siamo prolissi grafomani, adoriamo crogiolarci nell'analisi, discussioni, digressioni ed approfondimenti. La sintesi non è per noi ! L'omissione nemmeno.

Vi preghiamo quindi di credere sulla parola, nel senso più forte del termine, che questi riassunti / sinossi e quarte NON rispecchiano il contenuto dei libri, specialmente in senso stilistico. Sono realmente mal scritti e ne siamo consci. Sono stati un male necessario, subìto stoicamente ma *obtorto collo*. A livello di trama sono, per contro, ausili fedelissimi. Il loro scopo non è piacere, è informare. Consentire di capire se un dato libro faccia per sé o meno. Persino il nostro infaticabile Editor ('Vì'), probabilmente il meno surrogabile di tutti e sette i Soci Fondatori, ha accettato il compito di uniformare stilisticamente riassunti, sinossi ed annessi (neppure quelle a cui ha dato egli stesso il maggior contributo : ***Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani, Rocca di Stella***) e renderli presentabili. Sono semplicemente ancora allo stato di bozza, poco rifinite. Nondimeno possono aiutare nella scelta, perché rispecchiano scrupolosamente le trame dei Libri.

SINOSSI ESTESE

● **Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani**

Sinossi (*completa, estesa*) by : 'Vì', Pàncer ('Doréamon')

parole : 14733
caratteri : 96729

Libro Primo – IL CASO CONTRO IL CAOS

Constance : mirabile 'inferno' creato per fondare ed allevare la stirpe eletta dei Guardiani, quella stessa stirpe di sangue puro capace di generare le Statue Viventi. I guerrieri invulnerabili, invincibili e distaccati dai sensi terreni che, sorti dalla Comunione col Sangue di Fuoco dell'Altissimo, sono anche detentori dei grandi Doni e delle grandi Armi da Egli stesso ricevute. Le Statue Viventi, conosciute anche come guerrieri Trasformati, non sono più numerosi, poiché nessuna vera minaccia incombe sulla Luna Pesante da lungo tempo e la Comunione non è stata più intrapresa su larga scala. Esse sono però ingaggiate come mercenari, pur nei limiti della fedeltà alla Deroga Prima, da tante grandi potenze e dai Navigatori della Gilda, per le loro campagne. Solo i Constantiani di sangue purissimo possono sostenere l'impatto del Sangue di Fuoco, veicolato da un organismo simbionte : una piantina con vescicole sature di un virus, capace di prosperare soltanto su Constance, nota come il Qjq. Esso reca la benedizione / maledizione dell'Altissimo, e si trasmette ogni volta per sette generazioni. Molte grandi Casate della Gilda dei Viaggiatori usufruiscono dei servigi delle Statue Viventi per mantenere l'ordine e dirimere le controversie ed infine, specialmente, per arginare la potenza Utrexiana dei Centaurosauri (Varani Centauri).
Innumerevoli secoli sono trascorsi dalla sconfitta dei Grandi Demoni. Un tempo così lungo che i Difensori hanno quasi persino dimenticato i predecessori di costoro, coi quali non avevano neppure mai avuto alcun contatto diretto. Gli Antichi Demoni si erano estinti da sé in scontri fratricidi, a causa della loro violenza inaudita ed ingovernabile e della brama inesauribile di dominio. Eppure la lugubre scintilla degli Antichi Demoni non sembra essersi mai del tutto spenta. Essa cova in luoghi sconosciuti, poiché la Porta Demonica, sepolta nel cuore inaccessibile di Ùltam, getta il suo imperituro influsso nefasto sugli universi. Il sistema di Tetragorn è l'avamposto abitato più prossimo all'emanazione corruttrice di Ùltam, e se Constance vi era stata edificata scientemente dall'Altissimo in persona, come baluardo eterno contro l'ingerenza del suo pari, Bròndor il Grande Uniformatore, il pianeta gemello, Litos, patria delle genie Demoniche, rappresenta un perpetuo portale di ingresso.
I Pardi (Cfr. *felidi esapodi della specie Panthera Pardus Gravis*) della roccaforte di Constance, attraverso le memorie collettive, simbiotiche, dei loro Clan selvatici, tuttavia serbano memoria di entrambe le genie Demoniche e, ad insaputa persino dei Guardiani stessi, loro amati padroni, vigilano furtivi, sempre all'erta. Ma, ad un certo punto, eventi in apparenza scorrelati tra loro, non interpretabili con i soli strumenti della razionalità e della scienza e tecnologia, cominciano a verificarsi in più luoghi contemporaneamente, ed indipendentemente, nel sistema di Tetragorn.
Tar Mc O'Breen, unico portatore vivente di un'Àrgorad (la Stella Nera di Guerra al valor militare), ex incursore dei Gatti Pesanti, Mastro Fabbro ed Addestratore di Pardi, incorre in uno

strano ed inquietante incidente durante uno dei suoi viaggi su Litos, presso l'avamposto Constantiano alla Frontiera di Londavar (la Libera Nazione alleata) con l'Impero Litosiano. Dopo avere recuperato tre micini ritenuti inadatti all'accademia militare, Tar, il Patriarca di IronGate, si appresta a tornare in patria, arcistufo della permanenza in un pianeta a gravità normale, inadeguata alla sua struttura fisica di Gravilandese, evoluta per le zone a più elevata gravità della Luna Pesante.
Sta viaggiando in furgone sotto la pioggia, nell'Internotte, e si imbatte per caso in due autostoppiste che spiccano sullo sfondo grigioverde per le chiome fiammeggianti. Tuttavia le due all'ultimo momento si dileguano nella boscaglia, proprio mentre lui sta rallentando il veicolo per dar loro un passaggio. Rimane un militare in cuor suo e, sospettoso, decide di indagare su quella fuga precipitosa ed incoerente. Ritrova le gemelle, Alessia ed Alina Stonebrìnger, due ragazze orfane di Lòndavar, dotate delle più potenti facoltà telepatiche, in balìa di uno sconosciuto, sul punto di trapassarle con una specie di spadino. Tar vorrebbe intervenire senza esitare, ma deve fronteggiare una varietà di inattesi attacchi mentali terribili. La sua mente vacilla, ma si rivela alla fine refrattaria quanto forte è il suo corpo di Gravilandese. Ripreso il controllo di sé, pervaso da un'ira funesta, uccide per errore l'assassino con un unico pugno, e si fa carico della sorte delle due ragazzine, di cui ignora la storia. Poi esse lo mettono a conoscenza delle loro vicissitudini.
Sono state vittime di una serie di sistematici setacciamenti, nel loro istituto scolastico, a caccia di individui con facoltà telepatiche ed extrasensoriali intense, potenzialmente pericolosi per alcune persone sconosciute, forse organizzate. Costoro, chiunque fossero e qualsiasi consistenza numerica avessero, erano del pari dotati di poteri metapsichici superiori e non trovavano alcuna resistenza a promuovere i propri interessi nel resto della società. Nessuno li conosce, sono indistinguibili dagli altri ma sembrano essersi infiltrati ovunque. Le gemelle si erano tradite in uno dei test di screening, e da allora le cacciavano per eliminarle o peggio, e si erano date alla fuga. Con notevole intuizione, sospettano che i poteri psichici dei maligni agenti siano di natura Demonica.
Ignaro che le due siano lontane discendenti della più famosa Principessa (Aldébaran Stonebrìnger) della Libera Nazione, Tar decide di portarle con sé su Constance, e di ospitare anche il nonno ed un altro nipote, unici parenti in vita, seppure non a casa propria ad IronGate, nell'inaccessibile ed inospitale (per i fuori mondo della bassa gravità almeno) cuore della Gravilandia. Ha una cugina in Levilandia, con gravità 'solo' 1,5 G, in cui potrebbero sopravvivere per un po'. Ivi le due ragazzine avvistano il leggendario Qjq, il simbionte irripetibile vettore del Sangue di Fuoco, prosperare ai bordi delle strade come un'erbaccia qualunque.
Frattanto, parallelamente, un incidente occorre alla dottoressa Clivolandese Arian Nightblade dell'I.C.E.V.V.S., mentre presenzia ad una dimostrazione del suo allievo Pardo prediletto, Girèo, per ottenere l'autorizzazione ad una sua indagine sulla sfera cognitiva avanzata dei Pardi Constantiani. Per la prima volta l'animale, domestico, sempre docile e mansueto, minaccia nientemeno che il dottor Werner, Direttore del suo Dipartimento e dell'intero Istituto, e nel loro linguaggio gestuale codificato, cerca di indicarglielo come un ***Nemico***. Arian è sconvolta dalla catastrofe del suo fund raising e non comprende. Poi però ella stessa, nottetempo, viene assalita

da sconosciuti mascherati, e si scopre incapace di muoversi, urlare o reagire, pur essendo lucida, quasi come in un sogno. Sempre il Pardo stesso la salva, uccidendo gli assalitori. Ma di ritorno dalla denuncia scopre che non è rimasta altra traccia dell'accaduto che le chiazze incenerite di folgoratori al laser. A lungo tiene per sé i risvolti dell'incidente, timorosa di confessarli a chicchessia.
Appena assegnato alla grande base Federale di Irrilin, il Nono–Rad Miro Konòvalov, riscontra anomalie nella gestione delle esercitazioni di routine della vasta struttura. Poi riceve mandato di occuparsi di un progetto congiunto con l'Accademia Constantiana, in particolare con l'I.C.E.V.V.S., relativo al miglioramento delle interazioni tra gli umani e gli esemplari di Panthera Pardus Gravis, da sempre utilizzati dai Federali in maniera strutturata, anche in operazioni di guerra a terra. Come militare, dall'alto della mutua collaborazione che risale alla notte dei tempi, quando Guardiani e Pardi avevano trionfato contro i Grandi Demoni, è più che certo che nessun Federale possa avere alcunché da imparare da qualsivoglia accademico. Ma il progetto della dottoressa Arian Nightblade nondimeno lo incuriosisce. Miro decide di supportare il progetto, ma di assegnare al gruppo di ricerca della dottoressa un supervisore di totale fiducia dei Federali. Ex Incursore dei Gatti Pesanti, pluridecorato di qualsiasi onorificenza e portatore di una Stella Nera di Guerra e, soprattutto : autorità assoluta in materia di Pardi ed addestratore degli stessi, il prescelto è Tar '*Tempesta*' Mac O'Breen. I felini esapodi lo avevano soprannominato l'"*Assicurazione sulla vita*", in missione operativa al fronte. Chi meglio di lui poteva tutelare l'interesse Federale nel progetto della Nightblade ?
Così i destini di Tar e di Arian si incrociano, ed ella gli mostra le registrazioni della catastrofica performance dimostrativa del suo Pardo modello, Giréo, in occasione della quale aveva minacciato di aggredire un umano. Tar si tende nell'osservare atteggiamenti del dottor Werner che lei non aveva nemmeno notato. Con noncuranza le dimostra che l'incidente è stato provocato da un sabotaggio extraverbale deliberato da parte dello stesso. Insieme a Miro, intitolato ad erogare i fondi, deliberano di dedicarsi allo studio del linguaggio e della cultura nativa dei Pardi selvatici, cosa mai intrapresa prima da nessun addestratore o ricercatore.
Altrove, sulla possente ammiraglia intergalattica Ralderiana, Làmiorak, un vecchio veggente, torna dall'Impero Litosiano di Lord Drekx Drùnigern e riferisce ad Anastasia Lena, LierDuchessa di Ràlder (erede di una delle grandi Casate della Gilda dei Viaggiatori e fedele alleata di Constance e dei Guardiani), di un'inquietante missione archeologica. Il gruppo, condotto da uno studioso occultista, lo sconosciuto Àkorn Drolm, aveva in qualche oscuro modo scoperto rovine sconosciute, non lontane dalla Frontiera e da quella che era stata la capitale distrutta dei Grandi Demoni. Tutti i colleghi archeologi del misterioso personaggio erano morti in circostanze oscure e sospette, ed egli stesso risulta tuttora disperso, riferisce il veggente, aggiungendo di essere riuscito a stento a sfuggire alla sua persecuzione. Nessuno doveva sapere l'accaduto, ecco la ragione dello sterminio di tutti i testimoni. Sin da quando uscito dal Santuario Demonico, dopo essersi esposto all'influenza della Porta Demonica, Drolm non era stato più lo stesso, ed in qualche modo aveva acquisito facoltà psichiche superiori ed era in grado di proiettare la sua influenza, la sua volontà, praticamente su chiunque, sottomettendolo. Solo grazie alle proprie doti extrasensoriali il veggente gli era sfuggito per un intero anno, prima di poter tornare a far rapporto. Làmiorak testimonia che Àkorn Drolm,

riemerso cambiato dalle rovine del Santuario degli Antichi Demoni, sia ora in grado di manipolare a piacimento le menti di chiunque, incluse le distorsioni più sottili ed impalpabili, a livello della stessa identità e dei ricordi. Non solo, egli è in grado di soggiogare le persone e mutarle in suoi fedeli accoliti.
Le gemelle Stonebrìnger, trasferite dal nonno sotto false generalità in un nuovo collegio full time dopo l'intermezzo Levilandese, ricominciano ad indagare in proprio, ricorrendo al Talento ed affinandolo come un'arma. Sondano persino il detective privato, pure assoldato dal nonno, che si occupa del loro tentato omicidio. E faticosamente scoprono un'entità oscura e maligna annidata nella sua mente, al momento latente. Hanno scoperto una categoria di persone ancora senza nome : i Soggiogati. Tornano ad appellarsi al solo vero alleato mostratosi in grado di aiutarle : Tar Mac O'Breen, che già una volta si era dimostrato piuttosto refrattario. 'Tempesta' le informa che le prime avvisaglie della presenza di quelle persone controllate come automi e dei loro controllanti stanno cominciando a trapelare anche sul suo suolo patrio, e la cosa si fa sempre più allarmante. Per andare a recuperarle all'astroporto su Litos l'omone dirotta, coinvolgendo l'equipaggio, addirittura un astrocaccia interplanetario dei Federali. Grazie al suo ascendente sui soldati, Tar ottiene, quasi suo malgrado, l'aiuto del giovane asso e pilota di caccia Ivàlian Nòvovitch nel 'prendere a prestito' un mezzo Federale per finalità personali. Riesce tuttavia ad avvisare Arian, con la quale pure aveva avuto un diverbio, di accingersi a fare qualcosa di illegale, come sequestrare un pilota e rubare un astrocaccia. L'urgenza è estrema, e l'omone si mostra convinto che la vita delle due gemelle sia di importanza inestimabile. Le preannuncia che in seguito, a salvataggio compiuto, si consegnerà spontaneamente, ma solo nelle mani di Konòvalov, e le chiede il favore personale di raccontargli tutti i loro sospetti sulle persone dotate di facoltà metapsichiche superiori e delle loro oscure trame.
Miro Konòvalov da parte sua ed indipendentemente, scopre nel frattempo un sospetto sabotatore alla base Federale di Ìrrilin, ma esso controlla altri soldati e fa in modo che si sacrifichino al posto suo, e riesce a farla franca. Nel mentre che Arian copre il gioco all'apparente diserzione, il suo staff scientifico convoca una riunione da cui emergono i risultati dei recenti studi sui Clan selvatici dei Pardi. Si svela la profondità del loro rapporto anche coi padroni bipedi, le radici della loro fedele abnegazione. Si aprono i primi scorci su un linguaggio estremamente complesso e su un patrimonio di tradizioni culturali trasmesse di generazione in generazione, persino di istituzioni a livello di Clan ed interclan, pervasi di misticismo e di una loro forma di religiosità.
Emerge, anzi, sorprendentemente, che le basi della loro fede e la chiesa Constantiana dei Patriarchi si fondino sul medesimo Dio, colui che i Guardiani chiamano l'Altissimo : anche i Pardi hanno infatti ricevuto una loro versione del Verbo, una Rivelazione indipendente rivolta solo ad essi. E nelle loro leggende aleggia la promessa di riscatto che, un giorno, la loro opera misconosciuta sarà riconosciuta dall'Uomo di Due Cuori, il Fratello nello spirito, annunciato dalle Profezie del Supremo. Sarà colui che reca una mente di uomo a guida di un corpo invulnerabile, ed un cuore di Gatto a guida della sua mente di uomo. Egli affronterà il Nemico Ultimo dei Pardi, il Nemico che essi da soli non potrebbero mai affrontare. Arian vacilla per la commozione, e folgorante un'intuizione la illumina. Si convince di conoscere colui a cui la profezia allude, poi la sua parte razionale le impone di non cedere a suggestioni e leggende.

Appare evidente che lo status dei Pardi nella società debba essere totalmente riformato, inclusi i metodi di addestramento militare. Le relazioni tra i Pardi e i Guardiani devono evolversi con urgenza, ad una forma paritetica e più avanzata.
Il Nono–Rad Miro Konòvalov, persuaso della veridicità delle rivelazioni della dottoressa, che combaciano bene coi sospetti maturati in proprio, percepisce l'estremo pericolo ancora sottostimato in cui versa la patria, e si schiera con l'apparente disertore senza concordare misure ufficiali o rilasciare dichiarazioni. Ma il recupero dell'astrocaccia rubato appare complesso a prescindere dal possibile scontro con l'Astroflotta Litosiana, che lo impensierisce meno di un moscerino. Purtroppo, per una coincidenza fortuita, nello stesso settore incrocia l'Ammiraglia Ralderiana, con a bordo la stessa Anastasia Lena di Ralder, LierDuchessa della potente Casata ed alleata tradizionale dei Guardiani. Miro sa di avere pochissimi margini di manovra per una missione individuale non ufficiale, tale da non creare il rischio di frizioni ed incidenti diplomatici. Si impadronisce del Leviatano Gràykorne, la più potente macchina da guerra antropomorfa della Grande Armata Federale di Constance : un titano da 450'000 tonnellate di stazza, per un'altezza di 380 metri ed una potenza termica di 120 terajoule/die. Ed, integratosi nel Gràykorne, fa dirottare anche la Novgoròdmir, una Fortezza Intergalattica pesante di modello Tetrabis, per garantire supremazia in zona, e si reca alla coincidenza a bordo del possente vascello.
Tar, le gemelline Stonebrìnger, Ivàlian e gli altri vengono costretti ad attraccare sull'Ammiraglia Ralderiana nello spazio neutrale, e convocati a colloquio con la LierDuchessa Anastasia Lena. Per un soffio non scoppia un tafferuglio poiché i due Constantiani sfilano al cospetto di un alto dignitario Utrexiano, che fissa con disprezzo il Gravilandese e lo sfida sprezzante, attivando il suo Uss–Vher repulsore personale. Ma Tar stringe i denti ed ingoia, per amore dei quattro Litosiani e per non offendere l'influente ospite. Lena è inizialmente diffidente : il suo veggente l'aveva messa in guardia contro la setta di condizionatori delle menti, ma subito intuisce che i suoi ospiti non hanno a che vedere con quella oscura congiura. Tuttavia ella è resa cauta dall'influenza che Tar pare in grado di esercitare sui suoi stessi Mercenari Trasformati, in virtù della Riserva (o Deroga) Prima. Appena essi, di norma indolenti e recalcitranti, scorgono l'Àrgorad nera, si riscuotono e scattano sull'attenti, salutando l'estraneo. Làmiorak percepisce il Talento e la Vista delle due gemelle dalle rosse chiome, ed esse a loro volta riconoscono lui come sensitivo. Ma, con sangue freddo, Lena prende in mano la situazione e decide che sono tutti dalla stessa parte.
Quando infine anche la Novgoròdmir si presenta a chiedere conto dell'incolumità dei cittadini di Constance, Lena concede a Tar udienza privata senza filtri, e condividono le rispettive informazioni sulla minaccia invisibile che serpeggia tra tutte le razze. Accade anche un incidente che contribuisce a legarli, sebbene in modo crudele : Lena mostra al Gravilandese di possedere dei Pardi Constantiani, sfoggiandoli con orgoglio. Ma in realtà si tratta di reduci malconci, ottenuti grazie al contrabbando, depressi e infelici, e per questo Tempesta la sferza con critiche roventi mostrandole l'errore, e per la prima volta in vita sua la gelida LierDuchessa versa lacrime di fuoco. Eppure tra i due si crea una fiducia ed una stima che difficilmente sarebbero nate diversamente. Nel prosieguo, successivamente, viene collettivamente deciso di battezzare la nuova genìa, umana nelle sembianze e Demonica nelle facoltà psichiche, col nome

di **Simulanti**. Mentre **Soggiogati** è la parola affibbiata a coloro che essi controllano a distanza. Dopo discussioni multilaterali, anche a bordo della Tetrabis, ed approfonditi riesami dei dati mal assortiti, il gruppo (autodefinitosi La Muta dietro suggerimento di Alessia) prende atto dell'istintiva inimicizia e refrattarietà dei Pardi verso i Simulanti, e della loro incompresa abilità a riconoscerli.
Rientrati sulla Luna Pesante, Ivàlian e Tar vengono processati davanti all'Alta Corte Marziale Federale per diserzione ed ammutinamento. La condanna per il secondo viene osteggiata in modo unanime dall'intera giuria, che dà mandato al Giudice di emendare la Legge. A maggior ragione la richiesta di emendamento costringe a volgere il verdetto di condanna in un'assoluzione per volontà popolare unanime. Ma i compagni non hanno neppure il tempo di rallegrarsi che si diffonde la notizia che sono sopraggiunte le due supreme autorità Constantiane : il Sommo Patriarca del Monastero delle Stelle, Principe Gledr Altanvàrad di Clivograd, ed il Comandante Supremo della Grande Armata Federale, il Gravilandese Gàmov Davlìssian.

Libro Secondo – L'UOMO DEI GATTI E IL QJQ

Entrambi giungono nel pieno dei loro poteri, recanti, rispettivamente, il Bordone del Comando ed il Maglio di Kàrandar, i due più potenti tra i Grandi Doni dell'Altissimo ai Guardiani. A porte chiuse viene discussa la situazione sospetta che sta ingarbugliando anche i rapporti coi Ralderiani. Scavalcando i rispettivi Portatori, le due entità superiori si rivolgono alle gemelle, e zittiscono l'interferenza delle Voci telepatiche delle due per non esserne distratti, ma prima il Maglio riconosce in esse il sangue dell'antica alleata, Aldébaran di Lòndavar, e le saluta. E finalmente Tar racconta ai due vertici della sua nazione dell'esistenza dei Simulanti e dei loro Soggiogati.
Come primo durissimo editto, il Sommo Patriarca invia lo stendardo dell'Adunanza tra le galassie, per richiamare in patria tutti i Guerrieri Trasformati dislocati ovunque : senza nemmeno nominarla, si appella alla Riserva Prima. Per la LierDuchessa è un colpo terribile : il fiore della sua elite militare svanisce in un soffio. Ma l'intera Gilda dei Viaggiatori tremerà a propria volta non appena vedrà le Statue Viventi annunciare di congedarsi unilateralmente dal servizio per tornare in patria. Gledr è ben conscio di stare con un solo comando sbilanciando gli equilibri dell'intero Grande Ammasso di Galassie e Nebulose di Arianna, anche perché il suo editto include anche i Colonizzatori, ma percepisce la gravità della circostanza. Il Sommo Patriarcato prende atto del cancro che già ammorba i gangli vitali della nazione, e decreta di intraprendere la guerra contro i nuovi Demonici, pur riconoscendo che la guerra infurierà anche sulla faccia della stessa Luna Pesante, e diventerà un'acerrima guerra fratricida. Gledr sottolinea che ne sarebbero usciti purificati, mondati dal cancro interno, o non ne sarebbero usciti affatto. L'iniziativa della Muta viene sciolta e riassorbita in seno ai Federali, perché la strategia sta per compiere un balzo di qualità, da semplice indagine conoscitiva a vera campagna di guerra su vasta scala contro gli antichi nemici di sempre.
Temporaneamente il gruppo si disperde e mescola con la folla di Clivogradesi ancora ignari, intenti a festeggiare una celebrazione nazionale : la Festa di Liberazione della Clivolandia. Arian viene chiamata ad impersonare una delle Principesse locali dell'epoca, Tar, vittorioso in un folkloristico torneo di forza e abilità, il Soldato Gravilandese liberatore. I due si scambiano

varie confidenze, ma anche frecciate. In particolare la dottoressa cerca di metterlo in guardia da certi atteggiamenti che ha rilevato in Alina Stonebrìnger nei suoi confronti, convinta che la più timida delle gemelle sia presa da un'infatuazione. Tempesta reagisce con stizza alle insinuazioni, seccato dalla volubile incostanza di Arian. Ma alla fine i livori si stemperano nella rievocazione delle antiche glorie.
Poi come un fulmine a ciel sereno, tra Mastro Tempesta e la LierDuchessa Lena, in incognito tra la folla, scocca la scintilla di una passione atipica ed asimmetrica, imprevista, tanto tormentata quanto forti sono le differenze culturali tra i due. Lena riesce ad affascinarlo e con le sue arti seduttive si procura un futuro erede mezzosangue. Progetterebbe di poterlo gestire autonomamente, ma Tar non si rivela condiscendente, ed accampa diritti ancor più fermamente di lei. Da cultrice delle tradizioni Constantiane, Lena finisce per arrendersi quasi con sollievo : non si era in fondo aspettata altro, da quel genere di leggenda vivente.
La chiusura delle celebrazioni si tiene con un'interpretazione canora celestiale, ai limiti dell'ultraterreno, di una famosa soprano che predispone la folla sterminata di spettatori ad un umore patriottico. Al termine il Sommo Patriarca annuncia alla platea l'entrata di Constance in uno stato di guerra atipica, la crociata contro i Simulanti già annidati come spore nel tessuto vivo della società : ciò che egli battezza come La Grande Purificazione. Profetizza un prezzo salato, ma egli ed il Comandante Supremo sottopongono la decisione ad una urgente consultazione referendaria, minacciando di rassegnare tutti in blocco le dimissioni in caso di rigetto. Con un colpo di mano Gàmov anticipa i passi formali e sonda il polso del milione di Clivogradesi al Teatro su due piedi, senza sondaggi preliminari e senza propaganda preparatoria, e l'adesione risulta ugualmente praticamente plebiscitaria. Il guanto della tremenda sfida verrà raccolto.
Arian si appresta a tornare al suo campo studio sui Monti Nìrvor, Gravilandia, Tar alla propria dimora avita, IronGate, nella regione polare delle LochLands, laddove trasferirà i reduci Pardi ottenuti in consegna dalla Ralderiana, per riabilitarli ed integrarli nella sua Colonia. Con uno in particolare aveva legato sin dal primo incontro : Nirrèlio. L'omone si prefigge di strigliare personalmente chiunque, tra i suoi selvatici, riserverà il suo scherno ai nuovi macilenti relitti. Ma durante una sua escursione tra i boschi, in compagnia del Pardo vizzato, accade l'inaudito. L'attacco dei Demonici. Il primo manifesto, diretto attacco, sul sacro suolo Constantiano.
L'influsso della Porta Demonica si coagula direttamente, si concentra e converge a colpire un unico bersaglio che parrebbe valere la pena di un simile spreco di potenza : il Gravilandese. La materia amorfa, indifferenziata, cedevole e micidiale, assume le sembianze di persone a lui note rese aliene. In molti, nel silenzio più assoluto attaccano la coppia : il Guardiano ed il suo Pardo, che dimentica i lunghi anni della prigionia e della miseria, e si riscopre ancora un fiero Gatto Pesante, meritandosi l'ammirazione commossa dell'energumeno. Tar urla i nomi dei suoi selvatici con tutto il fiato che ha in corpo. Poi combattono come leoni. Ma i Demonici ectoplasmici sono tanti, riescono a separarli e a circondarli, e mentre Tar è bloccato da molti arti nel tentativo di soffocarlo, è costretto ad assistere orrificato allo scempio che altre sagome multiformi fanno del misero Nirrèlio. E proprio mentre Tempesta trova la forza di strapparsi di dosso i tentacoli soffocanti, il Pardo viene sbudellato e lasciato a strisciare tra le proprie viscere sanguinanti, a morire lentamente.

L'energumeno prende a combattere con una furia micidiale malgrado la certezza di dover soccombere di lì a poco. D'improvviso, accorsi galoppando furtivi, irrompe l'orda dei selvatici della Colonia. Tutti i maschi più potenti sono presenti al completo, ed uno di essi reca all'omone la sua mazza inerziale al plasma. Nèroli, Vìzzo e Tìgiere, e molti altri, si lanciano all'assalto degli ectoplasmici Demonici con miagolii sgangherati, vibrando l'ugne per l'aria come falci. In breve la controffensiva spazza via la radura, estirpando il male e cauterizzando il varco dell'incursione Demonica. Tar incontra Ter (diminutivo di Terrore di Demonici : un selvatico mai visto prima, e non appartenente alla sua colonia), un nuovo Pardo, il più grande mai visto, che pare godere di grande prestigio anche presso i suoi migliori combattenti. Ter sta vegliando Nirrèlio moribondo, e comunica a Tar nel gattese della Colonia e dei Federali. Accade un altro evento senza precedenti nell'infinita storia del rapporto tra Pardi e Guardiani : il moribondo decide di affidare il suo spirito, nel viaggio verso il Clan, non ad uno della sua stirpe, ma ad un umano. Per Nirrèlio è un rischio enorme : il rischio di fallire, e disperdersi nel nulla, ma il Pardo ripone totale fiducia nel padrone.
'Tempesta' non sa come fare, ma apre la mente ed a sua volta si affida al flusso dei pensieri e ricordi che cominciano a riversarsi dentro di lui. Si sente cambiare, ma rinuncia ad ogni resistenza, e solo così realizza quanto non era mai stato fatto : nella sua stessa mente di umano, ospita le vestigia di quella del Pardo e si incarica di trasferirlo al Clan (ignorandone al momento la vera essenza). Così la leggenda felina, la profezia dell'Uomo dei Gatti / l'Uomo Di Due Cuori, prendono corpo e lasciano Terrore dei Demonici ammutolito. Di lì a poco, non richiesto, Ter si vota alla difesa di Mastro Tempesta : diventando ciò che in gattese è detto Ràvadan. Il veterano selvatico dichiara apertamente la profezia e la testimonia davanti ai campioni della Colonia di IronGate, assumendosi una grave responsabilità. Ora però Tar dovrà fare un viaggio con lui, accompagnarlo al cospetto del Clan di Xaldàvia.
Ivi Tar, accompagnato da alcuni dei suoi Pardi, viene ammesso alla presenza di Xanàvian e Dròxia, il Ré e la Regina dei Pardi selvatici di Xaldàvia, sconosciuta a chiunque altro non avesse sei zampe. Dopo essere stato esaminato e sondato dallo scettico Ré dei Pardi, esso riconosce stupefatto la presenza dello Spirito di un Pardo adagiata nei meandri della mente umana, e lo dichiara all'intera comunità pardesca, che si solleva in miagolii alti sino al cielo. Tar viene chiamato a partecipare al rito della Presentazione davanti al Clan, in cui verrà aiutato a trasferire lo spirito di Nirrèlio in lui, e a riconsegnare le memorie al Clan. Trasfigurato in un'esperienza di abissale misticismo, Tar si rende conto di cosa sia la vera natura di un Clan pardesco : un'entità immateriale, spirituale e corale, depositaria delle memorie e dei ricordi ancestrali di qualunque antenato che non sia morto in solitudine, ma bensì 'raccolto' dai compagni Pardi prima di spirare. Uno di quegli innumerevoli tasselli ora lo porta e restituisce egli stesso, e sia pure per breve tempo, a sua volta si fonde con il sovra–spirito del Clan. Ricercano gli antenati di Nirrèlio, diramandosi per tutti i Clan, per collocarlo nel posto che gli spetta. Il rito, la trance mistica, ha pieno successo come accade da Pardo a Pardo. Persino la saggia Regina Dròxia è scossa da questo. L'ombra della profezia dell'Uomo Di Due Cuori si allunga anche su di lei, suggestionandola. Il Ré indice la consulta dell'Arruffa–Miagòlio, e davanti a tutti i Pardi dichiara Tar come Fratello di Artiglio. E coralmente tutti ripetono

l'accettazione di un bipede, un 'figlio diletto del Grandissimo', all'interno del Clan del Popolo dei Cantori.
Questa adozione formale ha una conseguenza a sua volta senza precedenti : Tar deve diventare il depositario della Grande Arma non rivelata, donata dall'Altissimo ai Pardi ma che essi non possono usare direttamente. Nessun Guardiano la conosceva, poiché non era mai stata usata in guerra, né da Pardo né tantomeno da Guardiano. I selvatici custodivano gelosamente il segreto, al pari di molti altri, in angosciosa attesa che la profezia si realizzasse ed arrivasse finalmente l'Uomo dei Gatti a riscattare la loro eredità disconosciuta. Quel giorno era giunto. Tar viene condotto al museo sotterraneo della storia dei Pardi, dove viene conservata memoria tangibile di tutte le segrete invasioni Demoniche sventate senza che nemmeno i Guardiani se ne fossero mai avveduti. Grandi Demoni mummificati su piedistalli ed altre testimonianze lasciano Tar stupefatto. Poi Xanàvian lo conduce ad un'aula sotterranea vuota, e gli dice di chiamare gli Artigli 'dentro di sé'. Dubbioso, Tempesta si perde in preghiere all'Altissimo. La Grande Arma lo ignora a lungo, e l'omone li invoca con stizza e risentimento, promettendo di mietere Demonici, se lo accetteranno. Se vogliono anch'Essi vendicare i fratelli, allora lui è il Portatore che fa per loro.
E gli Artigli infine giungono, grevi di collera, e lo fustigano sottoponendolo ad una severa prova di volontà ed atroci sofferenze. Ma il Patriarca di IronGate, dopo avere afferrato il Dono, si rifiuta di mollarlo anche al rischio di venirne incenerito. Poi l'ira funesta degli Artigli si placa : la prova è superata. Ne esce così frastornato da convincersi di avere perduto il Dono, e solo dopo si accorge di star già portando gli Artigli. Nel sembiante esteriore, si sono fusi alla sua stessa carne e non ne avverte nemmeno la presenza, se non focalizzandosi. Poi Tar dispiega gli Artigli, che si materializzano come falci di luce sfolgorante dandogli un capogiro per il potere sopranaturale che promanano. Li chiamerà Lame Falcate. Sin dal primo istante in cui li accetta su di sé, la sua comprensione del gattese si schiarisce ed affina a dismisura.
Nessun Pardo può spiegargli le facoltà del Dono : nessuno le ha mai sondate prima. Spetterà a Tar stesso scoprirle. Il tempo trascorre prima che il Guardiano e la Grande Arma riescano a comunicare, nella forma del linguaggio diretto dello spirito. Quando, infine avviene, gli screzi iniziali sono subito dimenticati, ed emerge una profonda sintonia di intenti e di valori. Tar comprende presto come la parte difficile della guerra che li aspetta sarà quella combattuta in patria, e che la priorità dei Simulanti sia quella di insinuare la sfiducia e l'inimicizia tra il Popolo dei Cantori (i Miagolanti) ed i Figli Diletti (i Guardiani delle Stirpi Originarie). I Simulanti apriranno brecce nella loro lunga amicizia, e Tar dovrà fare scelte di campo dolorose. Se scoppieranno ostilità tra i Pardi e i Guardiani, ammoniscono gli Artigli, i felini esapodi non saranno liberi neppure di difendere sé stessi : proprio a questo servirà l'Uomo Di Due Cuori. Sarà egli l'argine contro la vendetta dei Guardiani.
Tar non esita ad accettare questo ruolo, già di fatto ricoperto quando era Incursore delle Legioni d'Assalto, inclusa l'accettazione di un sacrificio estremo : la Comunione del Sangue di Fuoco. Mastro Tempesta accetta il terribile prezzo della Trasformazione, poiché gli Artigli accennano ad una futura chiamata dell'Altissimo, in attesa della quale egli dovrà sopravvivere a qualsiasi costo. È quasi con gratitudine che, vedendo sfumare via il suo futuro di essere umano per divenire Statua Vivente, Tar riconsidera sotto una nuova luce l''errore' di avere dato un/una

discendente di sangue impuro alla LierDuchessa di Ralder. Non aveva certo immaginato, allora, che sarebbe stato il suo ultimo atto di uomo completo, ed in ciò intravede un mirabile scorcio del Disegno dell'Altissimo. Se, infatti, avesse deciso di avere discendenti **dopo** la Comunione, il Sangue di Fuoco avrebbe attraversato la sua stirpe per sette generazioni. Fortunosamente tale fato non investirà i suoi discendenti.
La decisione di intraprendere la Trasformazione e poi le varie angosciose fasi della Trasformazione stessa si susseguono mentre nel resto della Luna Greve divampa la rappresaglia e la Grande Purificazione infuria sanguinosa sotto il comando del Sommo Patriarca, che mobilita la Guardia Repubblicana al completo di tutti i Portatori delle Grandi Armi e dei Bordoni dei Patriarchi. Anche intere legioni di ex mercenari di Statue Viventi, richiamate in patria grazie alla Deroga Prima, sono state sguinzagliate per Constance per supportare i rastrellamenti dei Simulanti e dei Soggiogati. Tar intraprende il rito senza assistenza, usando il Qjq più rigoglioso e selvaggio, autoctono della regione polare, non attenuato in alcun modo. Le vescicole acinose hanno un buon sapore, nonostante gli effetti imponenti del simbionte (e malgrado siano un veleno mortale per chiunque non di puro sangue delle Stirpi Originarie). Zjqqe, l'astro matto, la pulsar buia grigioverdastra, sorge nel cielo vuoto e con una tempesta violenta aurorale di raggi gamma saluta il suo addio ai ranghi dell'umanità. Faceva anche ciò parte del rito di rafforzamento, che intraprende ligio alla tradizione. Si sottopone a intensi sforzi ed allenamenti, e mangia le terre rare prescritte insieme al cibo per fornire elementi essenziali al simbionte che lavora nel suo sangue e lo ricostruisce dall'interno, corazzato.
Frattanto alla base Federale di Nahùmaldàran, in Clivolandia, le gemelle Stonebrìnger messe sotto protezione assistono quotidianamente alle cacce, ispezioni, rappresaglie ed esecuzioni sommarie. Chiunque può venire soggiogato senza avere tempo di batter ciglio. La sicurezza della base in toto è puntellata dalla presenza della portatrice di Gràybard (Hyldegar Flèxel). Lo stress per le ragazze è insostenibile poiché esse, a differenza di qualunque altro umano privo dei Grandi Doni dell'Altissimo, possono avvertire la presenza Simulante. Alessia arriva al punto di osare una fusione mentale con un Pardo, senza intuire di dover chiedere il permesso. L'animale, dimostratosi impermeabile alle sonde del suo Talento, le parla telepaticamente, con un certo biasimo per il tentativo di infiltrarsi alla stregua ella stessa di un Simulante. Ma è un rimbrotto benevolo, senz'astio.
In un impeto di sincerità, l'animale si lascia sfuggire informazioni sulla sorte dell'Uomo Di Due Cuori, che si fortifica in solitudine e si prepara alla battaglia, e che un giorno tornerà per riscattare tutti i Miagolieri. Alessia sospetta ma non capisce, ed il varco si sigilla beffardo, non appena il Pardo la fissa con lo sguardo che essi chiamano 'Lo Specchio della Pietra'. Le settimane trascorrono e sin dentro la base trapelano notizie agghiaccianti sui combattimenti che infuriano fuori, persino peggiori che nella base. I Demonici infiltrati straziano le viscere di Constance dall'interno, e ciononostante la Grande Armata ribatte colpo su colpo. Non si intuisce ancora quando e come sarebbe finita. Ma numerose galassie cominciano a tremare a causa del deflusso delle legioni dei mercenari Trasformati e del vuoto lasciato dalla dipartita del loro potere stabilizzatore. La presenza dei primi quattro prigionieri Simulanti catturati vivi aleggia sulla base. La gran parte dei soldati non ha neppure il permesso di accedere al settore segreto,

blindato e sorvegliato soltanto da Trasformati (piuttosto inerti e refrattari al soggiogamento), Pardi e da Hyldegar.
In uno sprazzo di follia temeraria, Alina ruba telepaticamente le chiavi d'accesso al settore blindato, e si reca al cospetto di un prigioniero Simulante ancora arroccato nel suo ospite umano. I Pardi si accorgono della sua intrusione, la sorvegliano ed osservano, ma sembrano capire. Accettano a loro rischio la sua sortita, e prudentemente si chiudono nel Silenzio di Gatto. Il terrore la azzanna non appena percepisce la vicinanza della minaccia, ben peggiore della più crudele delle morti. Non appena fa abbassare la saracinesca opaca ed incrociano gli sguardi, comincia l'assalto mentale. La ragazzina resiste al tentativo del Simulante di soggiogarla, e gli lancia la sua sfida : se vuole essere libero, deve lasciare il suo ospite, saltare nel vuoto e tentare di attecchire in lei stessa, liberando al contempo il soldato posseduto. L'entità si lascia adescare : compie il balzo ed è fuori dalla prigione, poi la battaglia per il predominio si sposta nella mente di Alina (che i Pardi, sospettosi dell'esito, circondano incerti). La sua mente vacilla, e nel momento più critico proprio gli spiriti dei felini le fanno da àncora di salvezza.
Per la seconda volta nella storia Pardesca, una creatura di un'altra specie viene accettata alla presenza del Clan, evocato dall'unico di loro edotto delle tradizioni dei selvatici. Alina si fonde nel Clan e la sua mente è tratta in salvo temporaneamente, rilocata fuori da sé e portata laddove inaccessibile, nelle profondità del nucleo mammifero primordiale, ospite nello spirito del Clan Pardesco di cui sperimenta le esperienze di vita più salienti. Ripresasi, con ritrovato distacco ridiscende dall'esterno nel suo stesso cervello per riconquistarlo e mondarlo del parassita. Esaltatasi, Alina diventa il Simulante di sé stessa, snida ed annienta il nemico Demonico. Quando infine accorre la portatrice di Gràybard, allarmata, il suo stesso Dono le intima di non aggredire la ragazzina, poiché ella ha già vinto compiendo l'impossibile : ha estirpato un Simulante dalla mente di un posseduto e l'ha annientato. La Grande Spada usa la Voce per parlare ad Alina, e la paragona ad Aldébaran Stonebringer, sua lontana antenata ed antica Principessa di Lòndavar, Alta Maga e distruttrice di Demonici. La Decimo–Rad Hyldegar decreta che Gàmov Davlìssian dovrà venire al più presto informato di quell'inatteso precedente.
A seguito dell'epica impresa, Alina viene convocata da Gledr Altanvàrad in persona, l'uomo che con le sue direttive irrevocabili sta facendo vacillare l'intera Gilda dei Viaggiatori e l'insieme delle Grandi Casate. Assiste anche Miro Konòvalov. Il Sommo Patriarca recepisce l'entità del contributo del Clan Pardesco, e siccome la versione concorda con le testimonianze della neodirettrice dell'I.C.E.V.V.S. (Arian Nightblade), progetta di ridefinire interamente lo status giuridico dei Pardi inquadrati nell'esercito regolare Federale (la Grande Armata) e nella Guardia Repubblicana, proiettandoli in una condizione di assoluta parità e non sottomissione ai Guardiani. Il Sommo Patriarca passa a descriverle la situazione su Litos, il suo pianeta d'origine. Malgrado appaia in pace, a differenza di Constance (flagellata dalla Grande Purificazione), è di gran lunga più pesantemente intaccato dalle metastasi dei Simulanti, salvo che là ancora nessuno se n'è accorto. E la situazione non può venire accettata per tale. A partire dall'avamposto Litosiano di Constance (nel Principato di Lòndavar), i Guardiani devono muovere guerra a Lord Drekx ed al vasto Impero Drùnigerniano, per mondare anche il pianeta vicino dalla larvata dominazione Demonica.

Altanvàrad rammenta alla ragazzina come il Principato abbia da secoli il trono vacante, tenuto da Reggenti di scarso peso (poco meno che pedine manovrate dal vero potere, al Monastero delle Stelle di Clivograd). Ora egli è al corrente che Alina ha nelle vene l'antico sangue di Aldébaran, ed intravede l'occasione propizia di reinstallare un'erede autentica su quel trono. Le spiega che sarebbe percepita in modo favorevole dal popolo, del suo stesso sangue, più di una qualsiasi altra pedina manovrata da Altanvàrad medesimo ed imposta a forza come un corpo estraneo. Chiaramente il Principe di Ferro pretende che sia disposta a collaborare (o se il caso, obbedire ai diktat del Monastero) una volta insediata al Trono. Lei ha un enorme Talento telepatico, ma è una ragazzina, non ha esperienza politica nel governare durante le guerre, che investiranno anche l'intero Litos inevitabilmente. Deve lasciar decidere chi se ne intende. La prima preoccupazione dell'attonita Alina, è la sorte che spetterebbe alla gemella Alessia, e riceve rassicurazioni che le toccherà uno status adeguato.
Come già nel loro primo colloquio, prima dello scoppio dell'apocalisse, il Bordone di Comando torna a parlarle per convincerla, menzionando i suoi ricordi diretti della Principessa Aldébaran. Le rammenta che ella non era stata senza macchia : anzi aveva addirittura esordito come comandante umana nelle Schiere Demoniche ! Allevata dai Grandi Demoni per il suo Talento e mantenuta nell'inganno, si era ribellata solo in seguito, fondando un esercito partigiano della Libera Nazione (che poi sarebbe diventata il Principato di Lòndavar), e poi si era alleata coi liberatori Constantiani durante lo sbarco in massa a Litos per la distruzione dei Grandi Demoni. Il Bordone di Comando ripone grandi aspettative in Alina. Dopo aver parlato coi familiari, Alina accetta, ed Altanvàrad stanzia un certo ammontare di forze militari di prim'ordine per sostenere la sua istanza di ascesa al Trono. Alina si tormenta per l'idea di ripartire senza avere più incontrato il grosso amico, Mc O'Breen, ma nessuno pare più avere notizie di 'Tempesta'. Ed Altanvàrad, che di certo ne aveva, rifiuta senza spiegazioni di fornirne o di convocarlo, acuendo l'ansia della futura Principessa Maga.
Quando il colpo di stato si verifica, Alina comprende come Altanvàrad avesse già predisposto le cose da tempo, con largo anticipo. Anche alcuni oppositori feroci (come la Principessa Sàmaranth, sorella dell'Imperatore Drekx Drùnigern, che da tempo aspirava lei stessa a salire al trono del Principato) non riescono ad opporsi alle manovre rapide, efficienti e spietate, delle nuove forze Constantiane inviate all'Avamposto di Lòndavar. Nondimeno la bellissima Sàmaranth era percepita anch'ella come un'estranea sorretta da forze straniere (Imperiali), mentre Alina Stonebrìnger era una consanguinea di congrua ascendenza. Senza grandi spargimenti di sangue, Alina viene incoronata, e l'orda dei Simulanti si ritrae di fronte allo spiegamento di 40'000 Statue Viventi, seicentomila Incursori delle Legioni d'Assalto coi loro Pardi, il Patriarca Elgar O'Connery dotato di Bordone da Guerra ed addirittura il distacco del Leviatano Glàmvord. Appare chiaro agli Imperiali che la mossa di Constance sia un investimento teso ad una campagna futura e più impegnativa sul suolo Litosiano.
Frattanto, ad IronGate, Tar continua a cambiare. Si accorge con dispiacere che molti Pardi lo hanno seguito nella sua scelta obbligata : comincia a notare sfumature metalliche nei loro mantelli, e la livrea di Ter (Terrore di Demonici) va già acquisendo lo splendore Trasformato, tipico della deposizione di fibre di nanotubi di carbonio. Dopo due settimane dalla Comunione, inizia a percepire la luce della Stella Buia (Zjqqe) e gli strali delle sorgenti sotterranee di

radionuclidi. Di lì a poco l'aspetto del mondo comincia a cambiare a causa dell'estensione spettrale. La fulgida luce della bianca Vàrian cessa di abbagliarlo, e tutto diventa ombre a bagliori, la materia solida appare traslucida o semitrasparente. Addestrare la nuova vista estesa per riconoscere le stesse cose di prima si prospetta un compito difficile e sgradevole. In preda ad un'isteria irrazionale sonda l'entità dei mutamenti con azioni assurde, come frizionarsi con spazzole di ferro, lavarsi la faccia con l'acido del decapaggio delle lamiere della fucina, o sgranocchiare bicchieri e macinarli tra i denti per poi sputare sabbia fina. Il senso di straniamento è potente, così come è inquietante il silenzio sensoriale calato sulla sua pelle come un drappo ottundente. I nervi si stanno addormentando e non sente già quasi più nulla.
Riceve la visita a sorpresa di Frysia Londàr, Portatrice di Syngyll (la Grande Lancia), incaricata da una commissione per la Grande Purificazione che stava semplicemente setacciando il territorio per controllo. Ma subito nota che Tar è semi Trasformato, ha il viso ormai di aspetto grafitizzato, ed attorniato da Pardi pure essi semi Trasformati, e si rende conto dell'inutilità del controllo stesso, e si scusa dell'intromissione. 'Tempesta' a sua volta si informa sui progressi dalla campagna nel resto della Luna Greve. I Simulanti arretrano, nonostante il prezzo pagato sia molto salato. L'Eletta Portatrice di Syngyll si lascia sfuggire inconsapevolmente un accenno ad una fuorimondo, Alina, e Tar drizza subito le antenne e ne chiede notizie. Frysia riporta soltanto del suo ruolo di prestigio, ma ordini precisi non le consentono di riferire altro, con gran scorno dell'omone. Per errore questi sfiora la Grande Lancia, che si desta dal torpore, e lo stupore della Portatrice è notevole, ma non sospetta alcunché circa l'esistenza di un'altra Grande Arma invisibile, che invece Tar indossa, latenti : gli Artigli. I Due Doni si sono riconosciuti e salutati, ma solo lui ne è consapevole. Presto il portatore dell'Àrgorad si rende conto della sua condizione atipica di individuo ad altissima concentrazione di potere, e di come sarà strategico come punta di diamante di Constance.
Mentre Mastro Tempesta dice addio alla vita precedente, nel Principato di Lòndavar le gemelle Stonebrìnger si perdono in accese discussioni. Alessia intuisce un profondo malessere della neo Principessa, e la pressa per farla confidare. È allora che Alina le confessa della irriferibile, tremenda cotta che la tormenta invero da tempo. Agghiacciata, Alessia apprende che l'inconsapevole colpevole di tanto strazio è proprio il Gravilandese (Tar), e cerca di farla rinsavire per innumerevoli motivi. Per la prima volta in sedici anni di vita tra le due, da sempre quasi in simbiosi, scende un velo di incomprensione. Poi Alessia si appresta a partire come Ambasciatrice per missioni fuori mondo.
La Trasformazione galoppa e Tempesta comincia ad accettarla rassegnato, ormai quasi serenamente. Concepisce il proposito di realizzare un'opera di Alta Metallurgia in onore del Popolo dei Cantori, e del rapporto privilegiato tra i Pardi ed i Guardiani, dove infondere al contempo tutta la sua perizia di Mastro e la sua incondizionata amicizia per gli alleati Miagolanti. Diversamente dal passato realizza una colata in stampo appena sbozzata e senza dettagli, e decide di avvalersi degli Artigli per la rifinitura, con cui familiarizzarsi è urgente, e scolpisce le leghe metalliche al pari della pietra fragile, salvo che le Lame Falcate la incidono come si trattasse di cera molle. Anche imparare a controllare finemente il nuovo corpo Trasformato richiede tenacia e costanza. Cade preda di un furore invasato, mistico, e si lascia assorbire dall'opera. Quando ha ormai quasi ultimato il suo mirabile manufatto, riceve la visita

inattesa di amici. Arian, Miro, ma anche la temeraria Alessia che sfida la gravità della regione polare del MaroLago per salutarlo. Arian e Miro non erano al corrente del rito intrapreso, e la dottoressa si sforza di non mostrarsi colpita dal suo nuovo aspetto, anche se poi quasi scoppia in lacrime. Tar le consegna delle sue memorie scritte relative all'esperienza del Clan di Xaldàvia. Da parte sua egli apprende con sorpresa dell'ascesa al trono della gemella Alina. Da parte sua racconta del suo ultimo lavoro, ma lo vedranno solo quando del tutto ultimato.
Poi, gravi, Miro e la moglie Irina gli riferiscono di un fenomeno inquietante che dilaga fuori mondo : su moltissimi pianeti della Gilda e sotto l'egida dell'Autorità Demostatica è sorto un movimento animato dal forte risentimento verso Constance. La ragione, abilmente sfruttata dai Simulanti stessi, è l'essere stati abbandonati a loro stessi in balia dei Demonici, quando Altanvàrad aveva affidato agli Araldi la direttiva per l'adunata delle Statue Viventi ed il loro richiamo dal servizio periferico. La Luna Greve aveva richiamato in patria tutte le sue forze, e molti mondi erano caduti in preda a caos e rivolgimenti, fomentati dai Simulanti. Miro ed Arian riferiscono che tutti i nemici storici di Constance e dei Ralderiani si stanno coalizzando in un fronte unico, includente le Grandi Famiglie degli Zaramìti e dei Torazanèsi, rivali di Ralder, ed i reietti di Titano. Alla coalizione aderisce anche l'Impero Litosiano dei Drùnigern e colonie di reietti di Constance (Titanesi) dal sangue impuro ed, opportunisti alleati congiunturali, i possenti Regni Multistellari Utrexiani, che anche singolarmente sono una forza più consistente di tutto il resto messo insieme. Tuttavia, compatti attorno alla madre patria, si schierano i Colonizzatori di Constance.
Quando si salutano, per quanto se lo fosse ripromesso con determinazione, Alessia non riesce a serbargli rancore per il tormento che, inconsapevolmente, sta causando alla gemella. Non c'è alcuna malizia in Tar. Non c'è mai stata.
Il monumento metallico creato da Tempesta (una statua raffigurante un uomo ed un Pardo che combattono fianco a fianco) viene posto nel Monastero delle Stelle a simbolo della nuova dottrina sullo status Pardesco, elaborata col contributo di Arian su mandato del Sommo Patriarca. Interminabili processioni di Pardi, provenienti da tutte le regioni del Satellite, sfilano fino al Tetto del Mondo e si recano in pellegrinaggio al Monastero delle Stelle, per mirare l'opera dell'Uomo Di Due Cuori, creata in commemorazione dei loro servigi resi, passati e presenti. La riforma dello statuto dei Pardi investe anche e soprattutto i Federali ed i loro metodi di addestramento tradizionali.
La struttura della Gilda dei Viaggiatori va sfaldandosi rapidamente parallelamente alla perdita del tradizionale braccio armato (mercenario). Si frammenta sempre più in fazioni di grandi Casate ed, al contempo, si acuiscono le frizioni coi Centaurosauri, che fiutano la diminuzione della pressione ai loro confini, e che non erano mai stati realmente piegati neppure da una Gilda unita e nella pienezza delle sue forze. Gli Utrexiani entrano in una nuova fase espansiva. Nel complesso il fronte anti Constantiano, ostile a Ràlder (rimasto fedele ai trattati coi Guardiani) prende il nome generico di Alleanza InterStellare, e si regge su un disegno degli Alti Signori Demonici. Tra i Simulanti aleggia anche la promessa che il Primo Nato, il fu Àkorn Drolm da Constance, avrebbe presto invocato l'intercessione diretta del loro Signore e Creatore Bròndor, il Grande Uniformatore, ed ottenuto una nuova apertura del Varco di Ùltam. Allora le schiere Demoniche sarebbero tornate a riversarsi su larga scala ancora una volta nell'Universo di

Arianna, ed avrebbero cancellato l'intero Sistema di Tetragorn. I Simulanti progettano anche di integrare la Principessa guerriera, Sàmaranth, vista la sua naturale inimicizia verso il Principato di Lòndavar (primario avamposto Constantiano su Litos), e di sfruttare proficuamente l'antico risentimento di Kàdesh di Titano verso i suoi consanguinei di sangue puro. Nel frattempo usano tutto il loro influsso segreto (sugli umanoidi) per evitare che i Centaurosauri entrino prematuramente in guerra anche coi loro temporanei alleati delle grandi Casate del Conte Torazònias e del Marchese Zàramat. L'alchimia eterogenea si regge grazie all'inganno ed al collante di un fomentato odio anti Constantiano. Le campagne di accerchiamento e la convergenza di una sterminata orda eterogenea verso la Luna Greve proseguono, poi rimangono in stasi come in attesa di un segnale.
Gledr Altanvàrad si rende lucidamente conto di questa immensa macchinazione InterGalattica, ed a sua volte progetta le proprie contromosse.
Infine Àkorn Dròlm torna in segreto alla Porta Demonica nel Santuario Litosiano, e definisce se stesso il Luogotenente di Bròndor. Il Grande Uniformatore gli ordina di recarsi al Varco di Ùltam (il grande portale trans dimensionale) portando con sé dei campioni della Piccola Vita da cui poter trarre nuove entità capaci di prosperare nel Grande Ammasso di Galassie di Arianna sotto le sue Leggi Reggenti, aggirando il veto del suo pari (l'Altissimo). Poi per la prima volta vedono la luce le orde DemonIbride : nate dalla corruzione e dalla manipolazione di tutte le nature attinte alla Piccola Vita ed intrise dello spirito Demonico. Appena il tempo è maturo, il Luogotenente, sconosciuto ai più, si rivela all'Alleanza InterStellare, e viene riconosciuto come capo supremo senza incontrare alcuna resistenza. Sotto il suo comando immensi Vascelli della Gilda carichi di guerrieri di tutte le razze e di droidi vengono inviati al Varco di Ùltam e ne tornano gremiti da entità appartenenti a una nuova genìa raccapricciante, metà macchina metà vivente. Con intatte le facoltà psichiche dei Simulanti stessi.
Il Satellite viene accerchiato ma i Colonizzatori sparsi per le galassie, che sono rimasti fedelissimi alla madre patria, dispongono di propri mezzi pesanti a lungo raggio. Drolm tuttavia ordina l'attacco globale. La sua fretta nasce da timori per la tenuta dell'orda messa insieme, mai stata coesa, ma ulteriormente scricchiolante dopo l'avvento delle schiere DemonIbride, che terrorizzano gli alleati stessi. Le sue deportazioni in massa ad Ùltam, di viventi e di droidi, e l'assimilazione in orrendi cyborgs diffondono orrore e diffidenza tra le sue stesse truppe. Nella nuova genìa Bròndor infonde sia l'afflato che era stato dei Grandi Demoni sia quello, ancora antecedente, degli Antichi Demoni (da cui discende lo stesso spirito di Drolm).
In alcune regioni l'Astroflotta Constantiana riesce a sfondare l'accerchiamento sferico e l'Alleanza InterStellare non può godere dell'interdizione neppure nelle sue basi più remote in periferia. In altri punti sono i DemonIbridi ad infrangere le difese planetarie e a sbarcare prima in LeviLandia poi in ClivoLandia. Ma le difese di superficie, ancorché provate, non crollano come previsto e la Luna Greve sostanzialmente regge l'urto dell'orda sconfinata. Al contempo le Fortezze InterGalattiche Pesanti (modello Tètrabis) infliggono bordate pesanti a molte basi sui pianeti collaborazionisti. La guerra non si sviluppa su un semplice fronte, ma dilaga dappertutto, e l'argine Gravilandese, difeso dalle Legioni Trasformate, rimane inviolato. Molti mondi assaggiano il morso delle Grandi Armi e dei Bordoni da Guerra dei Patriarchi, dislocati

fuori mondo. Nelle cupe ore della disperazione, Altavàrad concepisce una crociata ritorsiva ed organizza un corpo speciale destinato a sciamare per le galassie ribelli : gli Scorridori.
La battaglia di Constance prosegue acerrima, ed i Varani Centauri cominciano con crescente preoccupazione a contare le vittime in rapporto ai danni arrecati, rapporto che appare sempre più allarmante. L'ostinata Luna irragionevolmente non si piega. Non solo, specialmente a partire da basi logistiche dei Colonizzatori, l'Astroflotta dei Guardiani compie sortite che si distendono sino a lambire le frontiere dei Regni Multistellari dei Centaurosauri stessi. Più grave è la situazione dei sistemi di Ràlder di fronte alla crescente pressione Utrexiana e Torazanèse, ed anche il Principato di Lòndavar regge soltanto grazie alla dislocazione del Leviatano, prudentemente decisa da Altanvàrad.
Tuttavia la variabile meno prevedibile che comincia ad influenzare l'esito delle campagne militari contro i DemonIbridi è poco appariscente : il Sangue Verde di Constance. Il Sommo Patriarca incarica il maestro genetista Rhòdin Cohègenthal di ricorrere alla lotta biologica avanzata. 'Sangue Verde' è un modo generico di riferirsi alla vita vegetale Constantiana, evolutasi in modo peculiare a causa della natura unica ed avversa del Satellite. La Luna Greve è un planetoide non naturale, assemblato dall'Altissimo a partire da due sub nuclei interamente metallici, ricchissima di metalli nobili, preziosi, ma velenosa, ed intensamente radioattiva. Ha poco suolo ed i biomi vegetali si sono specializzati nello strappare suolo al metallo lucente, rigenerantesi, dell'aspro pianeta, e per resistere all'usura delle radiazioni gamma incrociate, che vengono dal cuore del pianeta stesso ed altresì dalla crudele Zjqqe, l'astro matto. A partire da lieviti, muffe, sino ad arrivare ai giganti arborei (ordine delle Sideroclaste), tutti i biomi vegetali Constantiani hanno caliptre radicali dirompenti per il metallo, e sono resistenti alle radiazioni e spesso anche al calore.
I Guardiani sono abituati a convivere con questa esuberanza vitale tenacissima ed hanno affinato nei millenni la padronanza di leghe particolari che ne rallentano la colonizzazione. Ma tutti i manufatti e componenti metallici provenienti da altri mondi si rivelano praticamente inermi di fronte alla voracità atavica di questa flora virulenta. Il professor Cohègenthal ibridizza, clona e seleziona le specie più dannose e selvagge, meno appariscenti, adattandole a resistere persino all'alto vuoto ed al surgelamento prolungato e alla disidratazione. Poi le fornisce agli Incursori delle Legioni d'Assalto, per propagare l'Infestazione. Ben presto i vascelli nemici e le loro armi imparano a conoscere il morso delle spore delle Muffèrre. Cohègenthal addestra i suoi cloni con ogni genere di rottame bellico riportato da fuori mondo, di provenienza Imperiale, Utrexiana, Zaramìta, Titanese, Torazanèse … persino parti di DemonIbridi, morti o vivi. La peste verde impara ad attecchire su qualsiasi menu proposto ed a disgregare le leghe più svariate in tempi drammaticamente brevi. La trovata più geniale del genetista è quella, poco ortodossa ed ai limiti della blasfemia, di ricorrere al Qjq per rendere le colonizzatrici degli agenti infestanti Trasformati al pari delle Statue Viventi. Il professore lavora con Arian Nightblade, all'Impianto Pilota, alla realizzazione di erogatori di infestazione anche per i Pardi Trasformati.
Il sito segreto viene assaltato dallo spazio (con distorsori a onde gravitazionali dal Vascello Galattico di Z–Okam), dall'atmosfera e fino in superficie da Centaurosauri, DemonIbridi e droidi. Il personale combatte valorosamente, anche grazie ai garanti assegnati : il Decimo–Rad

Clivolandese Vlàdsky Zèdar (Portatore della Grande Alabarda Arwànkel) e la Matriarca Ahrja Kìevslav, sua conterranea di soli sedici anni, scelta da uno dei Bordoni da Guerra. Per la prima volta il nemico schiera i Distruggitori Demonici, che seminano rovine, ed Ahrja perde una gamba sopra il ginocchio nello scontro diretto coi titani DemonIbridi, anche se a sua volta ne elimina uno. Schiere di Pardi Trasformati giungono a dare manforte. Alla fine l'incursione si infrange, e gli invasori vengono lentamente sterminati. I cloni strategici ed i prototipi sono salvi ed, in orario sulla programmazione prestabilita, potrà essere lanciata l'operazione battezzata Ammuffata Finale.
Arian ed il dottor Bacman decidono di sposarsi dopo essere scampati entrambi al massacro di stretta misura, mentre un altro editto del Sommo Patriarcato scuote le popolazione. Altanvàrad dichiara che i DemonIbridi non sono esseri viventi ma 'cose', e quindi, in rispetto dell'Antico Credo, non soltanto possono essere mangiati, ma addirittura lo devono, perché in tal modo si rende alla vita della preziosa materia rubata ad essa. Solo i Trasformati sono tenuti a rispettare quella dottrina, e Pardi e Statue Viventi, seppur riluttanti, ottemperano.
Tar rientra in gioco chiamato a gestire un'emergenza imprevista. Viene messo in comunicazione con la Principessa Alina che gli riferisce che la gemella Alessia è stata fatta prigioniera in un'incursione congiunta degli Zaramìti e della flotta di Drùnigern. Sàmaranth in persona sulla sua Ammiraglia tiene in ostaggio l'ambasciatrice in missione. L'Ammiraglio Zèthel appoggia la flotta Imperiale con il suo Vascello Galattico, il poderoso Khàdrak. La sregolata, dionisiaca Sàmaranth vanifica l'ottima posizione strategica ottenuta grazie all'ostaggio, perché a ciel sereno si invaghisce in modo irrazionale e travolgente di Alessia Stonebrìnger e poi si indispettisce per la scostante ritrosia della ragazzina, che respinge con disgusto l'irruenza delle sue avances. Furiosa e vendicativa per la sua bramosia frustrata, per ripicca la consegna a Zèthel, cieca ad ogni considerazione ed impaziente solo di dimenticarla. Sàmaranth si mostra sorda alle suppliche della ragazzina che, avendo usato la Vista sull'Ammiraglio, ne riconosce l'intenzione di ucciderla prima possibile, e la prega di tenerla sulla sua nave. Alessia tuttavia le sputa sdegnosamente ai piedi quando Sàmaranth, preda della tentazione, le fa capire che sarebbe pronta a non consegnarla se solo lei fosse disposta ad essere condiscendente ai suoi desideri, e con un moto di fierezza firma la propria condanna a morte.
Gli allarmi sull'Ammiraglia Litosiana salutano l'inatteso arrivo nell'affollatissimo sistema planetario di Tétragorn del possente Incrociatore InterGalattico Gàllingher, un vascello lungo quasi nove km dell'AstroFlotta Constantiana, che si è assunto enormi rischi calcolati procedendo iperluminoso a propulsione inflazionaria nell'interno di un sistema stellare. L'assalto degli Incursori è fulmineo, e la Principessa Imperiale vorrebbe combattere personalmente per lenire il furore che divampa nel suo cuore, ma il vice nella catena di comando minaccia di rassegnare le sue dimissioni se lei rifiuta di ragionare : nessun pilota può tener testa alle manovre dei Gatti Pesanti, nemmeno gli Utrexiani od i DemonIbridi. Penetrando la difesa anticaccia, i Gatti Pesanti arrembano la Sàmaranth. Il primo a perforare lo scafo è 'Tempesta', che si abbatte come un uragano di furia e si fa largo in metri di metallo blindato grazie al Dono : gli Artigli. Gli altri, tutti Trasformati al pari di lui, sfondano con mine torpedine ad antimateria. Guardiani e Pardi Trasformati sciamano nell'ammiraglia Litosiana, come un'onda di maremoto.

Il vascello capitola rapidamente, ma l'apprensione in Tar cresce perché nel rastrellamento nessuno trova traccia di Alessia, colei che era accorso a salvare. Velocemente e frenando a stento il furore, interroga Sàmaranth, la quale ammette di non avere più l'ostaggio sulla sua nave e di averla consegnata allo Zaramìta, che ormai ha raggiunto il Khàdrak. Sadicamente, Zèthel accetta la richiesta di comunicazione e, davanti agli occhi argentei agghiacciati di Tar ed a quelli stralunati della Principessa, trasmette in diretta l'esecuzione rituale della ragazzina, ad opera di una specie di nandù rapace autoctono del sistema di Zàramat, che le strappa la gola. 'Tempesta' è annientato dallo scoramento per il fallimento della missione di salvataggio, ma poi viene invaso dalla furia e rischia di uccidere Sàmaranth per errore, dal momento che ella stessa lo provoca per trovare una morte rapida. Invece 'Tempesta' si domina e la Principessa Imperiale diventa una prigioniera di Constance. Zèthel, almeno per il momento, riesce a sfuggire sul Khàdrak.
Tar si reca mestamente a Lòndavar, per riferire ad Alina il suo fallimento, e si trascina dietro la prigioniera come un cane alla catena, con nutrita scorta di Pardi Trasformati, tra cui Ter : il Ràvadan. Essendo una sensitiva, Alina sa già tutto. La sua desolazione immiserisce l'animo già cupo del Gravilandese, specialmente per il recente proposito della principessina di sposare l'Imperatore Drekx, tentando di unificare Litos nella pace. Inasprita dai lutti e dalla solitudine, Alina è disposta anche a modificare la mente dello spocchioso e malvagio futuro sposo, e di sé stessa non si cura più. Riponendo totale fiducia in Tar, gli confida anche un progetto segretissimo a cui, insieme alla sorella, stavano lavorando : la fondazione di una Scuola speciale per veggenti dotati di Vista e Talento. Un progetto segreto, ma operativo, nato a contrastare il rastrellamento che i Simulanti molto tempo prima avevano riservato a tutti coloro che somigliavano alle due gemelle. Quando l'Imperiale viene interrogata, Alina discerne un Simulante annidato nella mente di Sàmaranth, e lo snida ed elimina senza pietà e senza fatica. È ormai diventata una Maga molto potente nelle arti parapsichiche, ma risparmia la prigioniera illustre visto che diventerà una sua parente acquisita, dovendone sposare il fratello.

Libro Terzo – L'ORGOGLIO DI CONSTANCE

Poco dopo, mentre è ancora ospite a Lòndavar, 'Tempesta' riceve una sorta di Chiamata dagli Artigli, che fanno da tramite ad una Voce superiore, la quale lo convoca alla Porta Demonica per una missione di incalcolabile importanza : deve recarsi colà per ricevere di persona il Verbo rivelato dell'Altissimo, così come Bròndor fece col falso profeta Àkorn Drolm. Per trovare il Santuario, la cui ubicazione è ignota, necessita di una guida Litosiana esperta di quei remoti deserti territorialmente afferenti all'Impero. L'unica persona di cui poter disporre, con urgenza, è la Principessa Sàmaranth stessa. Alina gliel'affida malvolentieri per ragioni di opportunità diplomatica, e sebbene abbia ogni ragione di detesatarla, fa promettere a Tar di riconsegnarla incolume dopo la missione. Egli ritualmente esegue la vestizione con un'inestimabile armatura di pelli di caduti Trasformati al di sotto della sua corazza da battaglia terrestre. Per Tar si tratta di una prova, durissima, la prima in cui si confronta sul serio coi vincoli ed i severi limiti impostigli dalla Trasformazione. I pregiudizi blindati, infrangibili e reciproci, dei due, vengono duramente messi alla prova da alcune vicissitudini che attraversano insieme e li legano loro malgrado. Entrambi (però Tar in particolare) negano l'evidenza, persino con sé stessi, ma ne

escono fortemente scossi, anche nelle certezze più granitiche, tramortiti. Il fatto di averle dovuto salvare la vita e prendersene cura ha creato loro malgrado un legame sgradito ed insidioso, ma assai tenace. Tar scopre del tutto casualmente che Sàmaranth era stata amante di una sola notte di Anastasia Lena di Ràlder, futura madre del/i suo/i discendente/i, e rifiuta di prendere in considerazione persino la semplice eventualità che Lena possa non incarnare davvero l'archetipo della perfezione che s'era dipinto. E che forse nemmeno Sàmaranth debba per forza essere completamente marcia ed esecrabile come avrebbe preferito rappresentarsela, per rendersela meno attraente e più gestibile.
Raggiunto il Santuario Demonico, Tar vede file di Pardi prigionieri portate in catene dentro la montagna, sottoterra. Colmo di furore, congeda temporaneamente la Principessa, consigliandole di aspettare il suo ritorno e non avventurarsi da sola nel deserto, e si addentra nella necropoli sacra sotterranea. Ella disobbedisce a sua insaputa, ma non per sfuggirgli. Lo segue, troppo curiosa sulla sua missione segreta. Furtivi, separatamente, procedono tra le rovine aliene, parzialmente ricostruite ma recanti i segni indelebili dell'antica ira Constantiana, evitando le sinistre entità DemonIbride. La vigilanza è inconsistente quanto remota la possibilità di un'infiltrazione, in un simile posto. Il Santuario è ancora costellato dei cadaveri mummificati dei Grandi Demoni, distrutti molti secoli prima dai suoi avi. Su alti obelischi legge le gesta del loro impero istoriate in simboli. Le vittorie su Litos, sulla Gilda, la guerra con la Luna Pesante e lo sbarco in Clivolandia. La storia registrata s'interrompe a quel punto : la civiltà dei Grandi Demoni era crollata di schianto poco dopo l'apogeo, a causa della controffensiva dei Guardiani. Dopo un lungo silenzio, gli Artigli tornano a parlargli, intimando di presentarsi al più presto alla Porta Demonica, le cui aperture sono poco prevedibili, al cospetto dell'Altissimo.
Tar si confronta con gli Eletti, colossali maestri nei poteri parapsichici tra gli Alti Signori Demonici. Al primo contatto, grazie alle Lame Falcate, imperversa come un turbine ingovernabile tra i giganti e li annienta. Si reca alla Cupola, simile ad un alveare cavo alto 300 metri, ed entra in uno dei loculi di preghiera. Gli Artigli perentoriamente ordinano di genuflettersi, in attesa della manifestazione del Verbo. Protendendosi attraverso abissi incommensurabili di un Esilio che Egli stesso si era auto inflitto a protezione della Piccola Vita, l'Altissimo sfiora la sua mente dall'Altrove, tuonando come un benevolo temporale, attenuato, ovattato. Fraintendendo una domanda futile di Tempesta, il Dio rivela al Guardiano le vere, lontane origini delle Stirpi Originarie, il suo antico atto creativo a partire dai geni originali della perduta Culla, il mitico luogo di origine di tutte le genti, andata distrutta a causa di sconsiderate guerre intestine. Tar apprende che la genesi stessa del suo mondo, Constance, discese dalla volontà dell'Altissimo di predisporre una casa adatta ai suoi Figli Diletti : i Difensori. Narra della consegna dei Doni : le Grandi Armi ed i Bordoni da Guerra. Narra della creazione del confino eterno e di come ci si sia rinchiuso insieme al Grande Uniformatore, intrappolandolo con sé, per preservare la Piccola Vita, e dell'odio di Bròndor e della guerra perpetua tra i titani.
L'Altissimo lo chiama fuori dallo spazio e dal tempo, fuori dall'intero Universo, per consegnargli un nuovo Dono senza rischiare altro che la sua vita. Un Dono per tutti, non solo per i Guardiani stavolta, plasmato da una singola vescicola di Qjq, e che sarà chiamato Zjh. Come il Qjq blu era stato un dono per rafforzare il corpo, Zjh viola e verde sarà un simbionte per la mente, per difenderla dalla corruzione Simulante. Avverte Tempesta che la vera minaccia

sta infiltrandosi vicino ad Ùltam, alle Demoniere, e che al Santuario ne filtra solo una tenue eco. Dopo avere recepito il Verbo, gli Artigli lo richiamano alla necessità di partire.
Tempesta si rivela al Nemico e si fa largo come un bulldodzer smembrando DemonIbridi di ogni rango. Poi raggiunge la fabbrica sotterranea dove i Demonici tentano di corrompere la natura felina dei Pardi, e dove hanno concentrato i prigionieri che aveva visto da fuori la necropoli. Assiste di nascosto al tentativo di infondere l'afflato Demonico, direttamente da un'emanazione del Varco verso l'Altrove, in due prototipi mostruosi : parte umani, parte Pardeschi e parte droidi. Frammenti del Nulla Oscuro discendono in ciascuno dei cyborgs sperimentali per prenderne il controllo. Il primo a prendere auto coscienza tuttavia si ammutina e si scaglia sui creatori, facendosi distruggere. L'altro si auto distrugge con le sue stesse mani, mentre le mortifere pupille di Gatto si accendono dietro gli occhi argentei a specchio di 'Tempesta'. Tar comprende la natura dei DemonIbridi, che sono dei "non nati", creati in parte dai propri predecessori e poi colonizzati direttamente dalla pestilenza che si diffonde dall'Altrove e vi si insedia, filtrando attraverso una crepa nel Confino dell'Altissimo. Capisce la profonda saggezza del consiglio dell'Altissimo di presidiare e distruggere Ùltam. Eppure non hanno ancora potuto piegare lo spirito Pardesco, rileva con stupore e fierezza insieme, intuendo che ciò sia possibile grazie alla protezione dei Clan.
Sàmaranth viene sorpresa a vagare frastornata per il Santuario, privata dell'autocontrollo e gettata nelle prigioni insieme ai Pardi non Trasformati. Da lì assiste all'inizio della vendetta del Gravilandese che, ignaro della sua presenza in un angolo di una gabbia, si rivela ai Pardi e reclama il diritto a meritare il suo stesso nome : l'Uomo di Due Cuori (o l'Uomo dei Gatti) e fratello d'Artiglio, giunto a riscattarli. Si abbatte come un uragano nell'installazione industriale sotterranea e comincia a seminare distruzione. Giunto alla gabbia con la Principessa e preso da stizza per la sua presunta disobbedienza, finisce per inviarla verso la libertà in compagnia dei Pardi non Trasformati. Poi libera i Trasformati ed ingaggia battaglia tesa a radere definitivamente al suolo l'intera necropoli sacra. Durante la fuga Sàmaranth viene ferita seriamente ad una gamba, ma i Pardi rallentano il passo. Stupefatto, l'omone incontra tra i prigionieri Trasformati vari Pardi della sua stessa colonia di IronGate, tra cui Ter, il Ràvadan, ed apprende che si erano fatti catturare appositamente per seguirlo, fidando che la sua destinazione coincidesse col posto malefico in cui li avrebbero portati.
Dopo una serie interminabile di disfatte, i DemonIbridi sperimentano un altro genere di assalto. Avanzano contro il Gravilandese i Dominatori di Simulanti, gli alati sommi maestri nei poteri mentali. Lo scontro si sposta sul piano immateriale metapsichico. Coralmente, tutti insieme, tentano di assumere il controllo della sua mente, e Tar vacilla e si perde. Il bagliore delle Pupille smeraldine di Gatto si spegne mentre gli vengono instillati i falsi ricordi di Gorthegherd il Grande, l'Alto Signore Demonico che aveva fondato il Santuario ed umiliato la Regina–Maga Aldébaran. Viene indotto a liberarsi degli Artigli, che, rifiutati, cadono a terra inerti, spenti. I Dominatori allentano la morsa psichica sull'uomo attratti dalla brama di possedere il Dono, che si rivela però refrattario, e lasciano Tar sperduto a vagare nel limbo della mente prosciugata. Poi una voce remota risale da profondità abissali e lo chiama, prima che i Dominatori l'avvertano e tornino all'assalto. Non riescono ad estirparla perché è radicata in un luogo remoto, una regione profonda del cervello antico. La voce recita la presentazione dello spirito di un Pardo caduto,

colui che era stato Nirrèlio, davanti al Clan di Xaldàvia. Presentazione che, unica volta nella storia, non era stata fatta da un altro Pardo, ma da un bipede. L'Uomo di Due Cuori. Tar stesso. È la voce spettrale del Pardo morto, che vive nel Clan ma a cui un tempo egli stesso aveva donato una parte di sé per risiedervi temporaneamente, che gli restituisce la sua vera identità e dissipa la contraffazione Demonica. 'Tempesta' si riscuote e torna a combattere, più bellicoso che mai.
Discendendo nella trance della comunione col suo Dono, infonde il suo potere sopranaturale anche negli artigli dei felini esapodi, ed insieme affrontano i Distruggitori : DemonIbridi animati da una scintilla del potere Uniformante di Bròndor. Si scatena un cataclisma che, oltre alla distruzione del Santuario Demonico, giunge ad un soffio dal disfacimento delle Leggi Reggenti e dallo scatenarsi di paradossi. Tar e la sua orda di Pardi Trasformati sterminano tutti i DemonIbridi che incontrano nella città sotterranea, e si risolvono alla dipartita. Prima di lasciare la smisurata caverna, 'Tempesta' evoca una nova compressa, e la lascia libera avendo egli stesso appena il tempo materiale di non caderne vittima. Viene sparato via da un condotto di aerazione insieme alla nube di plasma e polvere, come un proiettile balistico, e Sàmaranth, già nascosta fuori della necropoli, viene annichilita dalle eco del cataclisma sotterraneo.
Ter, il Ràvadan, la scorta poi presso la sagoma poderosa del corpo di Tar, che giace come dormiente, malridotto e bruciacchiato. La Principessa Imperiale gli ricambia almeno in piccola parte le cure ricevute quando era stata irradiata. Poi, mentre dorme, senza sapere esattamente la ragione, lo bacia. 'Tempesta' si sveglia, frastornato, e ridendo la Principessa spiega che è solo per non dargli piace, per la sensazione di essere l'unica a poter penetrare quell'armatura impenetrabile. Ma non è che una posa, che si sgretola subito. 'Tempesta' non nega la scomoda verità delle parole di lei, e Sàmaranth gli chiede di poterlo seguire nella guerra. Di non lasciarla andare alla deriva. Si sente confusa, e non è neppure più sicura di percepire sé stessa come una lesbica, al modo usuale. Nel viaggio di ritorno, mentre si approssima la loro separazione, Lady Sàmaranth si lascia coinvolgere al punto da cercare di sedurlo. Ma nonostante tutto, il portatore dell'ÀrgoRad non può deviare dalla sua Missione e dal cammino già tracciato. La Principessa versa in uno stato di totale confusione e turbamento quando vengono prelevati da una missione di soccorso, ed anche sulle spalle di Tar il fardello si fa greve e tormentoso.
Alina nel frattempo, procedendo nel disegno da ella stessa tracciato per sé e per la propria nazione, ha sposato Drekx, il fratello di Sàmaranth. Non si è neppure avvalsa delle sue facoltà metapsichiche superiori, per quanto la sua nomea di temuta Maga (strega tra i nemici) si sia fatta spazio tra i Simulanti. Frastornata, la Principessa reduce dal deserto, subisce anche il fascino della novella consorte Imperiale come già prima aveva subito quello della gemella, con conseguenze tanto nefaste per entrambe. Ma Alina si insinua nella sua mente e la ammonisce di non pensare né a lei né al sacro ricordo della gemella morta, per causa sua. Lady Sàmaranth ha una sorta di reazione di totale rigetto per la sua vecchia vita, e s'incammina per la via a lei ignota della totale astinenza. Torna a vivere a Vàrilark, capitale Imperiale, anche a rischio della vita.
'Tempesta' torna invece a dare l'estremo saluto alla sua terra Gravilandese, e conferisce col Comandante Supremo della Grande Armata Federale, Lord Gàmov Davlìssian. Costui lo informa del completamento dei preparativi per l'Operazione Ammuffata Finale, coordinata dal

Professor Cohègenthal e l'amica Dr.ssa Arian Nightblade. Il Satellite è finalmente pronto a sfoderare i suoi artigli e colpire l'Alleanza InterStellare. Presto sarebbe iniziata una controffensiva, di concerto coi Colonizzatori. Tar comunica parzialmente, senza dettagli, il suo temporaneo possesso di una nuova Grande Arma, potente quanto il Maglio di Kàrandar. Il Principe di Ferro Gledr Altanvàrad accetta il suo riserbo, ed accoglie con gravità le indicazioni del Verbo circa la priorità di attaccare il mostruoso Ùltam e gli avamposti Demonici ivi insediati.
Tar allude soltanto al fatto di avere udito il Verbo, ma non lo sostiene, ed il Sommo Patriarca decide di non indagare, in attesa che egli stesso possa chiarire la cosa, le cui implicazioni sono enormi per l'Antico Credo. Se avesse sostenuto ciò, comprende, sarebbe assurto al rango di Profeta, forse persino di Messia, e non lo avrebbero lasciato assolvere la sua solitaria Missione. A parte la totale credibilità del portatore dell'ÀrgoRad, 'Tempesta' ha parlato sotto giuramento al cospetto del Maglio di Kàrandar e del Bordone del Comando : non avrebbe mai osato mentire in ogni caso. Le sue rivelazioni pesano come macigni. Solo a causa della fede accondiscendono ad esaudire le sue pesanti richieste : l'affidamento di una delle Fortezze InterGalattiche Pesanti, di modello TetraBis. Gli danno il comando della meno impegnata : la Masàda. Sebbene preziosissime nella guerra, il Sommo Patriarca china la testa di fronte alla quasi certezza che sia in realtà la Voce stessa dell'Altissimo a parlare per tramite di 'Tempesta'. Mac O'Breen saluta anche Arian e l'amico Nono–Rad Konòvalov, ora pilota ufficiale del Leviatano Gràykorne, parte dell'unità di difesa del Satellite forte della TetraBis Azàryah, che il comando strategico Constantiano ha richiamato per la grande concentrazione di forze Zaramìte ed Utrexiane creatasi nel settore di Tétragorn.
In seguito all'ostinata resistenza della Luna Pesante si verifica un cambio strategico nella campagna DemonIbrida. Vengono prescelti come obiettivi prioritari i mondi fluviali dell'alleato Ralderiano, il più importante al fianco di Constance. Tra l'altro il GranDuca Thorne 105° di Ràlder è al momento sguarnito di una parte della flotta, impegnata in una campagna alla cui testa è la LierDuchessa Anastasia Lena. Il conte Torazònias 12° caldeggia l'invasione al sistema Ralderiano, bramando con tutte le sue genti anfibie il controllo degli umidi pianeti interni. La rivalità dei Torazanesi è inoltre antica. Invia dal sistema di Tòrazon, alla volta dei Mondi Fluviali, le AstroFlotte dell'Ammiraglio Mìthar, sul Vascello d'assalto Grìvosor, e dell'Ammiraglio Ròthghe, al comando della mastodontica Ruhrthùvia come nave appoggio : un vascello porta caccia con 1400 rampe di decollo ed una dotazione di 600'000 astrocaccia monoposto atto al rastrellamento capillare dei mondi invasi. Tuttavia l'ossatura dell'armata di invasione è Utrexiana. I Centaurosauri inviano il W–Ljzjz (ndr. Il grado massimo dell'esercito del Regno Multistellare) T–Kast con innumerevoli squadriglie di Incrociatori Stellari ed InterStellari.
Parallelamente una flotta DemonIbrida viene mandata ad intercettare la LierDuchessa Anastasia Lena nel contesto meno favorevole, nei pressi del sistema Titanese (uno dei mondi più ostili a Constance, popolato dai suoi reietti e dai loro discendenti di sangue impuro incapaci di reggere il Sangue di Fuoco del Qjq). Attorno al mondo di Titano stazionano due basi poderose al servizio del Monarca Kàdesh : l'Asteroide fortificato Darjàkhas, Comandato dal Condottiero Olovern; e Còmoran, il più grande dei planetoidi interni, con il centro di coordinamento della

cintura difensiva planetaria, al comando di Mandàrus. Non vuole mancare all'imboscata anche il Marchese Zàramat 25°, che invia le flottiglie dell'Ammiraglio Hak, sulla Neemia, e dell'abilissima Ammiragliessa Liràngе, sul suo Incrociatore InterGalattico (il PowerLord). Il sistema di Titano si tramuta in un brulicare di armamenti sufficienti a spazzare via un intero sistema stellare in breve tempo. Poi la terribile tenaglia viene fatta scattare.
Per prime, le forze Torazanèsi–Utrexiane attaccano il GranDuca Thorne 105° e cominciarono a mettere a ferro e fuoco i suoi Mondi Fluviali, richiamando la LierDuchessa in patria per la via più breve : Titano. E subito dopo le forze Titanesi–Zaramìte–Utrexiane intercettano l'Ammiraglia di Anastasia Lena. In breve la Grande Casata di Ralder conosce il peggiore rischio di collasso totale della sua intera storia. Lena non si fa intrappolare, ma viene tenuta in scacco e costretta a snervanti ed usuranti schermaglie, nei pressi del munitissimo Darjàkhas. Frattanto, le difese InterPlanetarie dei Mondi Fluviali implodono dopo il crollo di alcuni nodi nevralgici, ed i Torazanèsi dilagano e di lì a poco anche i Centaurosauri sciamano per i mondi interni Ralderiani, seminando distruzione. Thorne di Ralder, disperato, sale di persona sulla Minàsiam alla testa della parte restante dell'Astroflotta Ralderiana e sfida frontalmente l'abile Mìthar di Tòrazon, fiancheggiato dalle minibasi del W–Ljzjz T–Kast. La vittoria non gli arride ed il GranDuca cade eroicamente in battaglia. Il sistema resta privo di un condottiero. Tuttavia nella sua sortita suicida, Thorne ha inflitto agli assedianti danni molto più ingenti di quelli subiti.
Adesso Anastasia Lena, lontana dalla patria avita, è la nuova GranDuchessa. Autonomamente, dai pianeti allo sbando, sorgono gli Ammiragli Dàlir, Bàradin e, soprattutto, Vòlger, che raccolgono i resti disuniti della flotta sotto la bandiera della Leonessa di Ralder, che ancora lotta lontano da casa, e che era sempre stata amata assai più del suo predecessore e temuta, anche da LierDuchessa. Insorgono persino alcuni dei mondi che si erano già arresi ed il sistema diventa ingovernabile per gli invasori. Vòlger, un fedelissimo di Lena, si autonomina Reggente dei mondi interni, e Dàlir Bàradin Governatore delle provincie esterne e lei, nel suo primo atto sovrano di politica interna, saggiamente ratifica a distanza le nomine. La GranDuchessa combatte sotto un'enorme pressione, poiché ha con sé la piccola Miriam che, seppure ad appena un anno di età, si trova ad essere la prima in linea di successione sul trono di Ralder, dovesse cadere anche Lena stessa. Ma c'è qualcun altro per cui Miriam conta più di qualsiasi cosa al mondo : il padre. Tar 'Tempesta' Mac O'Breen, che era stato tenuto all'oscuro della situazione.
Lena chiama il Lord Supremo Federale, Gàmov Davlìssian, e chiede aiuti, pur sapendo che anche Constance fronteggia forze colossali. Il detentore del Maglio di Kàrandar sa di parlare con la nuova GranDuchessa. E sa anche che ha con sé la figlia di 'Tempesta'. La sorprende in vari modi : con una mano elargisce, con l'altra minaccia. Distacca forze Constantiane ingentissime, ma con la clausola restrittiva di un tempo di appoggio estremamente breve. Dieci giorni di tempo per schiantare gli invasori e spazzarli via, non uno di più, succeda quel che succeda. Tuttavia, e Lena freme per lo stupore, gli aiuti sono veramente massicci, e spiccatamente specifici per la lotta ai DemonIbridi. Gàmov persuade il Sommo Patriarca a quello sforzo supremo per gli alleati, per farli risollevare ad ogni costo.
Tra i rinforzi mandati alla sacca di Titano, spiccano ben tre Fortezze InterGalattiche Pesanti : L'Azàryah, l'Àrarat e la Masàda (quest'ultima volontariamente presente, essendo a disposizione

di Tar). Sull'Àrarat invia anche il Decimo–Rad Ilja Svètanov con la sua Grande Arma, la Picca Bràndoram, ed il Nono–Rad Llowly O'Whyl, col Leviatano Bàlthar. Sull'Azàryah manda Konòvalov, col possente Leviatano Gràykorne. Sulla la Masàda viaggia solo 'Tempesta', l'artigliato distruttore di Demonici, mosso da motivazioni di sangue molto più forti di quelle dei normali alleati. In quei dieci giorni concessi Altanvàrad sa che il Satellite pagherà un prezzo salato, ma confida che quando l'alleato si sarà ripreso, Ralder restituirà ogni debito. Per rispettare quei tempi inverosimili, in segreto Svètanov ha portato una sorpresa : nelle stive capaci dell'Àrarat ha recato, ben disassemblato, il Torus–13 : un anello IperCollisore. Un'arma catastrofica ma estremamente vulnerabile e perciò utilizzabile solo con una copertura impenetrabile, che pensa di poter garantire coi Leviatani, muniti delle piattaforme di trasporto individuali (surf cosmici).
Anche i DemonIbridi ed i Centaurosauri del W–Ljzjz Yx–Om sfoggiano una sorpresa, non appena rilevano il progetto di assemblaggio dell'anello IperCollisore : la loro versione copia dei Leviatani : i MegaDroidi. Sono ben otto, ed attaccano il Bàlthar ed il Gràykorne. Tuttavia sono cyborg non Trasformati, ed anche se in minoranza i Leviatani non recedono.
Le battaglie spaziali si scatenano in vari ottanti della stella Ròstan, nel settore Titanese, e negli angusti spazi InterPlanetari escono sugli astrocaccia gli Incursori delle Legioni d'Assalto. Tra costoro spiccano i temibili Gatti Pesanti, e tra essi primeggia il micidiale Gatto Nero che insidia il Kra–Ntjq, l'Ammiraglia del W–Ljzjz Yx–Om lunga vari chilometri. Prima cade l'Incrociatore Wor–G. Nonostante l'onta alle loro reputazioni, le iridi dei Centaurosauri che incappano nel Gatto Nero si tingono di marrone per il terrore e svanisce il verde brillante della trance guerresca sauriana. Per contro un altro bagliore smeraldino rifulge mortifero : quello delle Lame Falcate. I Varani Centauri vengono falcidiati come mosche mentre si battono invocando il nome del Dio T–Rog. Yx–Om arriva a supporre che molti Constantiani diversi indossino lo stesso usbergo del Gatto Nero, cercando di convincersi che non possa esistere un guerriero così distruttivo. Tar arremba uno dopo l'altro diciotto Incrociatori Stellari Utrexiani, e configge nei vascelli conquistati una versione modificata del tricolore araldico Constantiano viola verde e grigio. Attorno al Pardo Rampante, campeggiante in azzurro sul Bordone di Comando e sul Maglio di Kàrandar incrociati, in blu, era stata aggiunta una corona di stelle bianche : il nuovo simbolo aggiunto da Altanvàrad in onore della fedeltà dei Colonizzatori.
Un ufficiale di Yx–Om scopre che dalla Masàda proiettano gli astrocaccia direttamente usando i GraviFari della TetraBis. I piloti Trasformati possono sopportare le enormi accelerazioni generate dai distorsori gravitazionali nelle fasi di instabilità. La superbia del W–Ljzjz prima s'incrina, poi vacilla. Egli stesso comincia a credere alla leggenda del Gatto Nero. Con allarmante rapidità le perdite salgono a ventinove incrociatori della flotta, e la 'Tempesta' Mac O'Breen infuria implacabile senza accennare ad attenuarsi. In breve i rapporti di Yx–Om al Supremo Yy–Arr, W–Ljz di Utrex, rasentano il disfattismo. Un dettaglio difficilmente comprensibile per altri che non i Varani Centauri colpisce la loro immaginazione. Nei filmati carpiti durante le incursioni, nei bui anfratti dell'elmo nero da guerra, divampano pupille verticali ardenti di un verde smeraldo, lo stesso colore dalla trance sauriana ma ancora più puro ed intenso, e questo crea soggezione nei Centaurosauri che venerano quel particolare stato guerresco. Invero, temono che non si tratti della trance di T–Rog, il Dio protettore dei guerrieri,

ma di Rrk–Naor, il malvagio Dio Demone, per quanto si tratti di un fraintendimento : le pupille di Gatto si accendono negli occhi argentei di Tar quando egli entra in comunione profonda con gli Artigli.
'Tempesta' si sveglia agitato durante uno dei suoi brevissimi turni di riposo. Ha un presentimento agghiacciante, e la Voce degli stessi Artigli rafforza il presagio. I portatori di due degli altri Grandi Doni, sono caduti, nella lontana patria. Walhìnja Kàjkosk lo accoglie in plancia comando pallida in viso malgrado la Trasformazione avanzata, inebetita, e balbettando gli riferisce l'inenarrabile. La capitale dell'Unione Clivo–Levilandese e della intera Federazione con la Gravilandia, la mitica Clìvograd, è in fiamme, colpita in una circostanza impropizia e difesa al suolo da uno soltanto dei suoi Leviatani rimasti in copertura (lo Scandràgger). Le orde DemonIbride hanno sfondato massicciamente le difese planetarie, assottigliate dagli aiuti mandati ai Ralderiani. Beffardamente ciò è accaduto appena un giorno prima che il Sommo Patriarca potesse impartire l'ordine di lanciare l'Ammuffata Finale. La Kàjkosk piangendo riferisce di essere una Clivogradese ella stessa. Clìvograd arde da tre giorni, costellata di vampe nucleari. Le perdite provvisorie ammontano già a quaranta milioni di civili nella sola capitale.
Tuttavia la resistenza alla capitale non è mai cessata. In prima persona il Sommo Patriarca ed il Comandante Supremo sono scesi in battaglia, portando alla guerra contro i Demoni il Bordone del Comando ed il Maglio di Kàrandar. Ed in seguito sono giunti altri rinforzi dei Colonizzatori. Dopo essere affondato a fondo nel cuore del Satellite, l'arpione Demonico rallenta e si arena, e Clìvograd non si piega ancora. Il CornoPicco rimane inviolato e nessun piede Demonico calca le aule del Monastero delle Stelle. Il Principe Altanvàrad affronta personalmente, per quanto a distanza, il Luogotenente di Bròndor (il misterioso Àkorn Dròlm), e riesce a respingerlo e a ricacciare lontano l'Ammiraglia DemonIbrida, uscendo però stremato dal confronto sul piano spirituale e minato anche nel fisico. Malgrado le perdite atroci, Clìvograd resiste ed i DemonIbridi vengono combattuti, edificio per edificio, dai Portatori di Grandi Armi e Bordoni da Guerra, che abbattono numerosi Alti Signori Demonici e fanno scempio dei terribili Distruggitori.
Svètanov, grave, riferisce l'inaudita volontà di Davlìssian, peraltro da lui stesso condivisa, di non fare marcia indietro a cose incompiute per tornare in patria frettolosamente. L'invasione si sta arenando in ogni caso, ed il colpo mortale al cuore di Constance sta fallendo nonostante i danni, e varie Fortezze InterGalattiche Pesanti dei Colonizzatori sono accorse a tagliare la ritirata dell'Alleanza InterStellare a Tétragorn. Riferisce che è il momento di sferrare il loro colpo, ultimando i piani originali. Invece di richiudersi a riccio, come previsto, Constance contrattacca a Titano. Viene dispiegato il Torus–13, il più gigantesco Ipercollisore mai costruito, e spazza via per intero il planetoide Comoran e poi Titano stesso. Altanvàrad è molto provato dalla guerra, dopo avere cacciato il Nemico dalla madre patria : nella sola Clìvograd sono periti quasi 50 milioni di caduti. Ma è stato il confronto diretto con Àkorn Drolm, il Luogotenente di Bròndor, ad averlo lasciato debilitato nel fisico e prosciugato nello spirito.
Ripulita la patria, l'Astroflotta comincia a rastrellare i mondi che cedono a ripetizione e ad inseguire gli sbandati dell'Alleanza InterStellare in progressiva disgregazione. Anche il fronte Centaurosauro comincia a scricchiolare perché il morale è pericolosamente basso : se cedono gli alleati, sanno che presto o tardi la resa dei conti giungerà sino a loro. Ma ancora non sospettano

come. È l'equipe del Professor Rhòdin Cohègenthal, artefice del perfezionamento dell'arma biologica più terribile, ad infliggere la sua zampata. Sguinzagliano le Colonizzatrici primarie autoctone di Constance, in cui prospera un ecosistema simbiotico di 'mangiametallo' vegetali (chiamati fratelli del Sangue Verde) che lottano eternamente e tenacemente con la terribile fornace nucleare del pianeta di metallo. I Guardiani conoscono molto bene la peste verde, in ogni aspetto, e vi convivono da sempre. Ma sono intenzionati, fornendone anche ai Ralderiani ed al Principato di Londavar, a recapitare le spore letali sui vascelli nemici e sulle infrastrutture dei mondi annessi. L'Operazione, battezzata Ammuffata Finale, finalmente prende avvio.
Persino i DemonIbridi, che pure paiono immuni nello spirito allo scoramento, sorretti da una determinazione inumana, nel corpo materiale sono frammisti a metallo, e l'effetto delle Sideroclaste su di loro è devastante e progressivo. La flotta Centaurosaura comincia a deteriorarsi e l'azione perdura nel ritiro al Regno Multistellare. Anzi la peste verde attecchisce e prospera a lungo, seminando crescenti e fatali avarie. Non riescono a debellare pollini e spore evolutisi in un mondo infernale, Constance, in cui il fondo naturale di radiazioni è centinaia di volte superiore a qualsiasi altro pianeta naturale, il flusso di neutroni deteriora i materiali, e la stella di neutroni Zjqqe inonda le notti con tempeste di raggi gamma più volte al mese. Le 'muffèrre', metalloclaste Constantiane, si rivelano dirompenti più di irraggiatori, missili e proietti di antimateria. Il successo si propaga sin nelle più remote periferie, al punto che, in memoria di quel contributo risolutivo del Sangue Verde, una stele commemorativa di platino amorfo viene posta nel Monastero delle Stelle, con tutti i nomi delle specie vegetali, grandi o piccole, che hanno portato l'infestazione nei ranghi dei Nemici, e con essa la sconfitta.
Eterogenea com'era, l'Alleanza InterStellare si liquefa rapidamente alle periferie galattiche, con la stessa rapidità con cui era stata messa insieme grazie a suggestioni ed inganni dei Simulanti. Quei mondi non erano stati neppure ostili a Constance, in precedenza. I mondi cooptati sentono piuttosto di venire solo ora liberati dall'AstroFlotta e dalle temibili Statue Viventi, e pare come un risveglio collettivo da un sonno cupo. I DemonIbridi sono costretti a ritirarsi. Pochi sanno dove : ad Ùltam, dove esistono le loro spaventose Demoniere.
Avendo già in precedenza salutato la piccolissima Miriam, e sapendo di essere stato convocato sin dal suo primo contatto diretto con l'Altissimo al Santuario Demonico, Tar Mac O'Breen conduce la Fortezza Intergalattica Tetrabis assegnatagli per recarsi ad Ùltam, il mostro nero, il varco nel tessuto tra gli Universi. Si lascia tutto alle spalle e si fa lanciare nel nulla ottemperando alla convocazione, poiché l'Altissimo gli aveva parlato di un nuovo Dono, per tutte le genti, e la sua volontà è Legge, per i Difensori.

● ***CAPITOLI***

CRONACHE DI CONSTANCE E DELLE STIRPI ORIGINARIE DEI GUARDIANI.....91
1. IL CASO CONTRO IL CAOS.....91
1.0. Prima del Consiglio.....91
1.1. Arrivo ad Ìrrilin.....93
1.2. Un oppositore non previsto.....96
1.3. Stasi.....101
1.4. Tre Mici ….....103
1.5. … E due fatine.....107
1.6. Il Gatto sa qualcosa ….....109
1.7. Un amico molto grosso.....111
1.8. … Ed è pronto a dimostrarlo.....114
1.9. Guerra simulata.....116
1.10. Ma il Progetto deve continuare.....118
1.11. Il racconto delle due gemelle.....121
1.12. Incrocio di destini.....125
1.13. Arian mostra il resoconto.....127
1.14. Nella gabbia dei leoni.....131
1.15. Repetita iuvant.....135
1.16. Sinistri presagi dal passato.....137
1.17. Cosa mangiano i Pardi ?.....147
1.18. Confessione e marcia indietro.....148
1.19. Intrighi e trame di ragazze.....154
1.20. SOS ad un amico lontano.....159
1.21. Irina ad Ìrrilin.....164
1.22. Miro comincia la caccia.....166
1.23. Disertori.....172
1.24. Ivàlian non si ferma.....180
1.25. Rendez–vous a Rànindir.....187
1.26. Rivelazioni.....192
1.27. Quando il giuoco si fa duro.....202
1.28. Fermata dalla Gilda.....210
1.29. Sei compagni a colloquio.....211
1.30. Arrivano i rinforzi.....217
1.31. Solo con Lena. Amarezze inattese.....219
1.32. La Muta senza nome.....226
1.33. Vertice sulla Tétrabis.....229
1.34. Corte Marziale.....232
2. L' UOMO DEI GATTI E IL QJQ.....243
2.0. Si comincia.....243
2.1. Jharqonned : una gara amichevole.....251
2.2. Jharqonned : si fa sul serio.....255

2.3. La Festa di Liberazione della Clivolandia....261
2.4. Il Torneo di Maialeria....265
2.5. Una cometa azzurra nell'InterNotte....272
2.6. La quiete prima della Tempesta....280
2.7. IronGate....290
2.8. Alla Corte del Rè dei Pardi....298
2.9. La Voce degli Artigli ed il peso della decisione....311
2.10. Ora e per sempre : la Comunione del QJQ....316
2.11. Aldébaran risorge....330
2.12. Una Corona per Lòndavar....345
2.13. Il Sangue di Fuoco e la Trasformazione....351
2.14. Discordia fra gemelle....356
2.15. Una creazione ed una visita a lungo rimandata....361
2.16. Gli argini infranti....370
2.17. Il Mago del QJQ....380
2.18. Tar : non c'è pace....392
2.19. Le attenzioni moleste del generale....395
2.20. Alessia, addio....401
2.21. Due Principesse....408
3. L' ORGOGLIO DI CONSTANCE....415
3.0. La Chiamata degli Artigli....415
3.1. Viaggio verso il Santuario....419
3.2. La Porta Demonica....437
3.3. Infine : il Verbo....443
3.4. L'ira degli Artigli. Il Patriarca portatore di Distruzione....452
3.5. La città morta e … ri–morta....461
3.6. Sulla via del ritorno....465
3.7. L'Imperatrice e l'Imperatore....477
3.8. Resoconti ed addii. Falsa partenza....482
3.9. L'attacco ai Mondi Fluviali. Una trappola per Lena....484
3.10. Il canto del cigno del GranDuca Thòrne 105°....486
3.11. GranDuchessa di Ralder. Piani di battaglia....487
3.12. Raduno sull'Àrarat....489
3.13. Il Gràykorne, il Bàlthar e l'ombra della Morte....492
3.14. La vana carriera di Ivàlian, un giovane pilota....495
3.15. Il Dono per Anastasia Lena....500
3.16. Mac O'Breen sfodera l'ugne....502
3.17. La Leggenda del Gatto Nero....505
3.18. I dubbi di Yx–Om....507
3.19. Il presentimento del Gravilandese....509
3.20. Il Rogo di Clìvograd....512
3.21. Nel nome di Ralder....516

3.22. La Morte Quantica del Tòrus 13.....519
3.23. Il castigo di Titano.....525
3.24. Parole di speranza da un convalescente non comune.....529
3.25. Regali per Litos. Amiche.....534
3.26. Tar e Miriam.....541
3.27. Un Gatto : spione per proprio conto.....547
3.28. L'ora d'aprire gli occhi.....549
3.29. Soffia il Vento e ….....552
3.30. … Infuria la Bufera.....555
3.31. Viaggio verso l'Altissimo.....559

● **La Guerra Interrogativa**
Sinossi (*completa, estesa*) by : 'Riddler', Q' ('Tòtoro'), Q" ('Vixykatt'), 'Vì'
18423 : parole
120516 : caratteri

Libro Primo : IL MOSAICO ENIGMATICO

La magica Luna di Ìrongard era un Mondo del Contatto, permeato della strana Magia Interrogativa e benedetta dalla scelta degli Evanescenti. Gli Irongardiani erano stati designati come Custodi e Guardiani, per quanto il patto spettasse a pochi eletti. Poi qualcosa si era incrinato, le Voci misteriose si erano ritratte e cominciavano a tacere, doni ed omaggi lasciati nei boschi non venivano più ritirati dagli Evanescenti, di pari passo con l'oscuro estendersi della presenza del Nemico. Era lo stesso di sempre : le Ali Nere, ma il nome stesso era stato ormai dimenticato dai più.
T.G.B. (Thomas Gordon Brian del Clan McIntyre) era un rinomato Mastro Fabbro che, nel dopoguerra (la III Guerra contro le Drago–Montagne, alla vittoria nella quale egli stesso aveva dato un contributo fondamentale, guadagnandosi prima dei 20 anni il soprannome di Leone di Astòria), era emigrato a Pégaso col suo strano Gatto Irongardiano esapode : Nìsolo. Tornava in patria di rado, e sempre meno, pertanto notava più di altri il deteriorarsi del clima, dell'umore della sua Luna, il serpeggiare della paura senza nome. Alcuni che aveva conosciuto da ragazzo sembravano cambiati nel carattere, divenuti falsi e malevoli, come corrotti da qualcosa. E la gente meno docile o dalla lingua troppo sciolta, aveva cominciato a sparire nel nulla, senza che nessuna indagine ne scoprisse le sorti. Uno di coloro che erano cambiati era Mirône, il quale aveva anche cambiato moglie.
Il Mastro era orfano sin da bambino, privato dai Cavalieri Onironesi della Drago–Montagne di quasi tutto il proprio Clan, salvo la sua 'doppia cugina' (cugina sia da parte paterna che materna !), Mary Abel, pure lei emigrante Pegasiana e sposataai con un Pegasiano. Aveva lavorato come apprendista Fabbro presso il padre adottivo (Master Fèrgus) ed il nonno adottivo (Master Navàr). Ma al suo ultimo ritorno la sua 'casa–fortezza', il Pilastro (un colossale monolite di ferro massiccio forte come le ossa stesse della Luna Greve), era deserto. Nessun messaggio lo informava della partenza dei suoi parenti adottivi. Non era da loro. Per questo cominciò ad indagare con tenacia, scontrandosi contro muri di gomma di omertà di chi sembrava sapere, ed appariva alquanto sospetto, come quel tale, Mirône.
Ma una notte subì un attentato, nonostante la sua casa inespugnabile il cui unico accesso erano tre ascensori di cui pochi avevano la chiave. Gli attaccanti non erano umani ma giganteschi pipistrelli umanoidi dagli occhiacci rossi, enormi orecchie e lunghe zanne cave simili a vetro, come aghi di siringa : i Vampiroidi. Essendo massiccio, largo come un armadio a due ante e grottescamente forte (era un Mastro Fabbro dell'alta gravità, forgiato da un'adolescenza e gioventù in guerra, che pesava 145 kg malgrado fosse alto 175 cm), alla fine egli prevalse da solo sul gruppo di sicari. Il piccolo, indomito Nìsolo gli diede manforte coi suoi trilli e sventagliate ultrasoniche, letali per le delicate orecchie del Vampiroide. Quando la pattuglia di aggressori superstiti si ritirò nel cielo notturno, sebbene proibito dal Trattato, egli si mise a mulinare nella notte il suo tradizionale Dàgda–An–Gu–'Bàrra, il più vetusto di tutta Astòria,

traendone melodie aspre. Strappò i canini al cadavere come prova e trofeo, e fu saggio ed ingenuo ad un tempo, poiché la mattina dopo il cadavere stesso era scomparso, e si maledì per non averlo messo sotto chiave : gli restavano solo quei denti come prova dell'agguato subìto.
Le sue indagini precedenti, sulla scomparsa del nonno e padre adottivi, si fuse inevitabilmente con la nuova pista : i Vampiroidi. Nessuno ne parlava. O almeno non ancora. Sospettò che i due fossero stati rapiti od uccisi da quei mostri, per qualche ragione ignota, ma che ritenne potesse consistere in informazioni segrete che i due colti parenti acquisiti possedevano. Cominciò ad indagare sulle loro cose, accedendo alla biblioteca della Torre sul Pilastro, frattanto che si metteva al lavoro per forgiare una mirabile cotta di tungsteno a maglia sestupla di 32000 anellini, ed al contempo riagganciava rapporti commerciali coi clienti del vicinato, avendo diradato le commesse militari dei Cavalieri del Cosmo di Pégaso. Quando sporse denuncia presso un loro commissariato, per la sparizione di Fèrgus e Navàr, sebbene non formalmente, essi assurdamente indagarono lui ! Ma non ne cavò nulla di fatto.
La sera scendeva dal Pilastro, alla locanda di Maggie McWholle ed Òrtis O'Clay, vecchi amici fidati. Una di quelle sere, esitando, i due gli chiesero come favore personale di ospitare una ragazza, loro cugina (Alorie Jalix McWholle), che era rimasta orfana in una tragedia del tipo misterioso ed inquietante che accadevano sempre più frequentemente nel Paese Antico. Non tutte le GòunderWhelt erano fortificate e bellicose come l'antica Astòria ! Alorie era una ragazza cittadina, da Dìnegar, ed aveva dovuto interrompere poco prima della tesi il corso di laurea da Comunicatrice, a causa della tragedia occorsale. Accettò di ospitarla al Pilastro sotto la sua ala protettrice, malgrado il disagio di entrambi. Ma, quando vennero presentati, l'energumeno notò due segni arrossati sul polso pallido della ragazza e gliene chiese l'origine, folgorato da un terribile sospetto. Intimidita non riuscì a confessargli la vera origine, e mentì, ma il Mastro Fabbro non le credette e comprese che non era sincera, e di avere intuito giusto : si trattava del morso di un Vampiroide. Alorie impallidì quando l'omone tarchiato estrasse una catenina con appese le due zanne cave vetrose che aveva strappato tempo prima ad uno degli assalitori. Raccontò all'oste ed all'ostessa dell'agguato, descrivendo gli uomini pipistrello. Rassicurò Alorie che i Vampiroidi non sarebbero tornati volentieri al Pilastro, dopo l'esperienza fatta !
Sul tardi si presentò alla locanda un impostore, spacciandosi per Ìtar FireForge, Dottore di biomeccanica all'Accademia Tritoniana Centrale, alto e biondo, alla ricerca di T.G.B. Poco dopo il suo arrivo una folta pattuglia di Vampiroidi assaltò la locanda apertamente. T.G.B. indossò la sua cotta di maglia sestupla di tungsteno, appena ritirata dal Conciatore. Alorie era paralizzata dal terrore, ma il Fabbro e l'estraneo combatterono e prevalsero. Ne presero uno vivo e lo imprigionarono in cantina, per ordine del Mastro, che intendeva convocare subito il Consiglio della GòunderWhelt, presieduta dal vecchio Lear McCormac, e ripescare gli avventori fuggiti, potenziali testimoni.
Ìtar FireForge accompagnò T.G.B. mentre portava Alorie al Pilastro, al sicuro. Sulla via per il Pilastro il Leone di Astòria si allontanò per inoltrare una chiamata interplanetaria a Pégaso, alla 'doppia cugina', Mary Abel, chiedendole di tornare a fargli visita riportandogli gli altri sei gatti : i fratelli di cucciolata di Nìsolo. Poi si ricongiunse ai due e fece da anfitrione nella 'casa–fortezza', a cui accedettero con tre rampe dei montacarichi esterni al Pilastro, colmandone i 506

metri di altezza. Ìtar per errore indovinò la stima dell'altezza della spianata sommitale, malgrado le nubi, e la cosa insospettì alquanto il Mastro.
Non appena su, allorquando Nìsolo incontrò FireForge, il gatto diede di matto. Il Fabbro capì, ma mantenne i nervi di ghiaccio e finse di non saper comunicare con esso (e viceversa) ed ignorò gli avvisi del micio. I due si ragguagliarono dopo, in separata sede, per mezzo di gesti e di uno zufolo (Mary Abel, una musicista, aveva insegnato a parlare il suo 'Gattese' sin da piccoli, riuscendoci solo parzialmente col robusto cugino), e lui si raccomandò di smetterla di attirare l'attenzione e di non esporsi, e se le cose si fossero messe male, di chiamare lui. Nìsolo fu sollevato, e gli rivelò che riteneva che Ìtar fosse un mannaro : un Nemico sotto mentite spoglie. Il micio obbedì, poiché T.G.B. era il suo Sindìr, e si incaricò di fare la guardia alla pallida, anemica ragazza.

Libro Secondo : SCORCI DI PASSATO

Frattanto, all'isola di Dùrthang, sulla Luna di Ùthmog, anche nota, a pochi 'eletti', come isola del 'Padrone', uno Zìvouggurd (un Padrone Assoluto) delle Ali Nere tesseva le sue trame malvagie. Vi aveva eretto la sua terribile roccaforte : Rùrrog (La Zanna), un posto di inenarrabile penitenza e tormento, per gli oppositori. Operava in segreto, sfruttando estesamente la corruzione, ad insaputa dei Cavalieri del Cosmo. Lo Zìvouggurd era stato incaricato, forse direttamente dal Krycnuros Nero, di stendere i piani di battaglia per muovere guerra alla Luna Irongardiana. Una guerra un po' particolare, tuttavia : una guerra di 'distrazione', per distoglierli dalla vera guerra (mai cessata). Il Paese Antico, che era stato un Mondo del Contatto degli Evanescenti, era una spina nel fianco nei piani a grande scala delle Ali Nere. Lo Zìvouggurd ricevette presto il rapporto di un abile Mannaro : la spia Méndros, che altri non era che la forma Vampiroide di Ìtar FireForge.
Vlàdirog lo interrogò, seccato dai suoi lenti progressi alla casa del 'Testapelata' (T.G.B.). Méndros ammise di essere stato spiato da uno 'Sputasentenze' (il modo in cui le Ali Nere chiamavano i Miagolieri), e che l'arrivo di altri sei era imminente, ma aveva avuto successo nel liberare un Vampiroide prigioniero prima che passasse tra le mani del Fabbro per essere interrogato. Dichiarò tronfio di essere riuscito ad indirizzare i progetti del Fabbro verso la forgiatura di armi adatte ad annientare covi di Vampiroidi, che le Ali Nere erano disposte a sacrificare come capri espiatori, appositamente per fuorviarlo, per placare la sua fame di vendetta e distoglierlo dal proposito di indagare oltre, di puntare più lontano della contingenza. Non avrebbe mai dovuto cogliere il disegno oscuro nelle linee generali !
Il Fabbro seguitò per quella strada anche dopo la dipartita di Méndros stesso, ma solo perché sospettava (a ragione !) di essere controllato dall'alto. Ancora non sapeva dell'esistenza dei Protovampiri : gli 'Occhi del Padrone', nondimeno si sentiva osservato. Essi, insonni, vigilavano ad alta quota e sorvegliavano ogni sua mossa all'aperto sulla spianata. Vlàdirog accettò la versione della spia Mannara, il cui parziale fallimento non lo impensieriva più di tanto : aveva già in serbo un piano B, una spia femmina. Un'abilissima e bellissima agente Uthmoggina.
Dopo qualche tempo, in compagnia del marito Pegasiano, il Mastro d'Arme Elmont, Mary Abel tornò al Pilastro con i sei fratelli e sorelle di Nìsolo. Venne cooptata nelle indagini sulle

sparizioni misteriose ma le prime piste seguite si rivelarono false. Elmont ed il Mastro andavano poco d'accordo : il Mastro d'Arme era orgoglioso, ed il Leone d'Astòria era troppo versato nell'uso istintivo delle armi e troppo fisicamente possente, forgiato dalla gravità terribile della Luna Greve e dalla gioventù di guerra. Giunsero ai ferri corti, ma infine si riappacificarono, e T.G.B. prese qualche lezione di stile frattanto che la coppia si tratteneva al Pilastro. Alorie cominciò a sgelarsi molto lentamente, attanagliata dagli strascichi delle sue paure, ed a volte il Mastro intuiva che la ragazza temeva che volesse profittare in certa misura di lei (la qual cosa lo faceva imbestialire, avendo dato ai suoi zii la sua parola d'onore di proteggerla !). Nel mentre, Mary Abel teneva un piccolo corso di ripasso a Nìsolo sul Gattese musicale e la lingua dei gesti. T.G.B. era indeciso ed irresoluto sui programmi futuri, poi congedò la 'doppia cugina' ed il marito. Decisero però che stavolta i Miagolieri non sarebbero più stati divisi e li interpellarono per capire cosa volessero fare. Ed essi decisero : sarebbero rimasti tutti riuniti su Ìrongard, con lui. Le tre micie in particolare, Giégiole, Lirélle e Lilléte, erano molto sveglie.
Rimasti soli, a disagio, Alorie Jalix ricominciò a studiare per completare gli studi universitari troncati poco prima della laurea, pur sentendosi di peso e fuori posto. Si procurò i verbali dei Cavalieri del Cosmo sulle stragi di Dìnegar (a cui era scampata per un soffio e solo per una svista dei Vampiroidi). Non erano approdati a nulla, per mancanza di testimoni. Ma da interviste la ragazza comprese come la Lady d'acciaio, l'inflessibile virago conosciuta come Generale H.H.G.A.T. (Helen Helke Gale Àldryss Tyndàryss) di Grimzwhèlde, non era stata soddisfatta dall'esito delle indagini. Come unica testimone vievnte, senza prove concrete, e senza un colpevole identificabile da additare, Alorie esitava alquanto ad esporsi in prima persona, per nulla impaziente di aggiungersi alle liste di proscrizione e, quindi, degli scomparsi. Alorie non comprendeva i dubbi dell'energumeno, il suo attendismo, lo stallo, il perché non tentasse di smuovere il Consiglio della GòunderWhelt, laddove sarebbe stato ascoltato tanto quanto Lear, Primo Consigliere, in persona, e forse più.
Torchiandolo a lungo, Alorie riuscì a farsi confidare alcuni sprazzi di una lugubre ma ancora frammentaria visione d'insieme. Il Fabbro sospettava che il profilarsi della guerra potesse essere soltanto una distrazione per i bellicosi Irongardiani, ma ancora non sapeva **da cosa** dovessero venire distratti. Egli temeva che stragi misteriose e sparizioni fossero solo la punta dell'iceberg di un progetto in più grande scala di un fantomatico Nemico : solo per questo esitava di fare una prima mossa aperta. Sospettava che, tenuti nello stallo di una guerra materiale, gli ingenui Irongardiani avrebbero finito per dimenticare qualcosa di più cruciale, ed anche che i suoi scomparsi parenti adottivi dovessero essere implicati nella vicenda. Da emigrante, egli rammentava infatti la sensazione che il clima nel Paese Antico stesse cominciando a mutare e deteriorarsi già da prima dello scoppiare dei rapimenti e degli agguati notturni. Forse era lì che si doveva scavare, confessò ad Alorie. Ma, purtroppo, anche il minuzioso esame dei libri e financo dei diari segreti di Fèrgus e Navàr non lo avevano condotto a nulla.
La ragazza si propose di aiutarlo, offrendogli un punto di vista diverso sul Pilastro ed i misteri che esso stesso nascondeva, che l'avevano attirata ed incuriosita, ma su cui non aveva educatamente potuto indagare. Secondo lei, il fatto che il Mastro fosse cresciuto lì e vivesse lì non gli permettevano più di notare certe stranezze del posto che chiamava Casa. Alorie si era inoltre convinta che, qualunque cosa avessero cercato i Vampiroidi quando avevano rapito

Fèrgus e Navàr, non dovessero averla trovata nemmeno loro, per cui doveva ancora trovarsi proprio al Pilastro. L'energumeno accettò. Setacciarono tutti i locali, i poderosi impianti, le stanze dei filtri, le piscine, forgia e capannoni, le ali dell'abitazione, sino ad arrivare all'immensa torre centrale, attorniata da sette Alberi del Cuoio, che svettava di 86 ulteriori metri sulla spianata del Pilastro, laddove c'era la colossale biblioteca dei due Mastri che erano stati i precedenti proprietari. Negli studioli del nonno adottivo T.G.B. non aveva cercato affatto. Trovarono locali ai piani alti ingombri di un'infinità di bauli, cassapanche, scaffali stipati di scatoloni e pile di scartoffie ben allineate. Tutto era accessibile, senza difficoltà. T.G.B. le spiegò che si trattava di annotazioni accumulatesi per tre generazioni.
Infine Alorie adocchiò un grosso baule in un angolo buio. Era di lucido legno granata, cedro marino Harmìta, con tutti gli spigoli ed i vertici rinforzati con bordure in metallo nero battuto e la serratura dal grosso lucchetto fissata con borchie azzurre di nichel, coperto di polvere intatta ed antica di decenni. Ed era anche l'unico chiuso che avessero trovato. Il Fabbro non sapeva dove fossero le chiavi, ma siccome Alorie voleva aprirlo ad ogni costo, si munì di un cannello ad acetilene per forzarlo in modo rispettoso. Appena aperto, il baule parve vuoto, il ché era un nonsenso. Ma Alorie ebbe l'impressione di continuare a vedere una lucina fluttuante nell'angolo più in ombra, non raggiunto dalla luce.
Un esitante globo di luce evanescente, incorporeo, cominciò a definirsi meglio mano a mano che entrambi si convincevano di vederlo. La lucina, simile ad un fiore di tarassaco fatto di esili raggi di luce, attraversò illesa la mano di Alorie. La manifestazione, in apparenza ultraterrena, scosse in modo traumatico la visione razionale del mondo di entrambi, anche se sulle prime nessuno dei due pensò potesse trattarsi del motivo della serie di agguati che avevano colpito il Pilastro. Mentre riflettevano, da sotto un lenzuolo steso su un divano adiacente emersero i sette gatti, insonnoliti, come se la sapessero lunga, e come Nìsolo fece le fusa, la lucina prese a vorticare tra i suoi robusti baffoni che frullavano.
Non appena presero a far domande, scoprirono una prima caratteristica di quello che era un Interrogativo Dicotomico : sapeva rispondere solo SÌ o NO, anche se a modo suo (cambiando colore ed emettendo scoppiettii di diversa tonalità). Contemporaneamente Alorie lo battezzò **POFF**, e T.G.B. **PIF**. Nìsolo chiese alla lucina se conoscesse i 'denti a spillo', ed essa rispose PIF (Sì). Cominciarono ad indagare sulle sue potenzialità, scoprendo che, pur potendo replicare solo in due modi elementari, era praticamente onnisciente, salvo alcuni limiti : non fu in grado di prevedere l'esito di un lancio della moneta, e neppure di fornire informazioni relative ad eventi connessi al Nemico, come ad esempio la sorte toccata ai due tutori scomparsi. L'amarezza colse il Fabbro nel constatare che né il nonno né il padre adottivi gli avessero mai rivelato l'esistenza di qualcosa di simile. D'improvviso, dopo la lunga stasi, il Mastro decise di doversi mettere alla ricerca di Fèrgus e Navàr, e chiese ad Alorie di fermarsi al Pilastro e di badare ai suoi 7 mici (ed a loro di proteggere lei).
Prima di partire, T.G.B. autonomamente scoprì nella biblioteca di Navàr un'altra anomalia : un volume, anonimo, piuttosto massiccio e rilegato in cuoio grigio bluastro, privo di titolo di sorta ma solo un rettangolino più scuro indicante il segnaposto di un'etichetta mancante. In apparenza era un libro di cronache del Paese Antico e di Fiabe, vecchio forse di qualche secolo. Vi era citata una luce magica nascosta, immateriale, molto simile al PIF. Ma rileggendolo non poté più

ritrovare il riferimento. E non solo quello. E quando, insistendo tenacemente, ritrovò la storia, era diversa. Copiò qua e là vari brani, ma fu beffato; tuttavia quando non prese appunti, ancora il Libro mostrò di cambiare ad ogni successiva lettura. Si trattava di un Libro Infinito, od anche Libro Interrogativo.
Torchiò il PIF per vincerne la riluttanza a parlare del Libro, sino a scoprire che solo ad alcuni, ed in stato d'animo propizio, quel tomo avrebbe manifestato un simile comportamento mutevole. Servivano occhi capaci di **vedere**, oltre che desiderosi di guardare ! Rinunciò alla propria livorosa diffidenza, e si affidò al caso. Lesse ancora ed apprese dell'esistenza di un posto chiamato il Labirinto Interrogativo. Che però non era un posto preciso, nel senso che non stava da nessuna parte, ma vi si poteva accedere tramite Porte. Poteva essere raggiunto virtualmente da qualsiasi posto, a patto di trovare una Porta. O meglio, di Aprirla. E queste Porte potevano formarsi ovunque : purché chi le apriva credesse nel poterle trovare e varcare. Lesse che bastava l'incertezza, il dubbio, a guastare tutto, e cominciò a comprendere qualcosa di più del piano del Nemico contro il Paese Antico : focalizzarli sulla guerra contingente, per far loro dimenticare gli Evanescenti ! Con l'oblio, il Labirinto Interrogativo sarebbe rimasto precluso per sempre.
I prescelti, le reclute ammesse al Labirinto, vi risiedevano per imparare i fini dei suoi costruttori (gli Evanescenti). Il PIF era un Richiamo Eterno, un'esca di contatto lasciata per gli animi sensibili al richiamo stesso. Essi erano gli avversari eterni di un altro fantomatico Nemico chiamato Le Ali Nere. I Vampiroidi erano i loro sgherri materiali, ma la loro vera forza si annidava Altrove. Si determinò a trovare il Labirinto Interrogativo, sicuro che lo avrebbe condotto anche a Master Fèrgus. Non era stato rapito : doveva essere stato un Iniziato, e come tale in grado di fuggire fuori dal normale spazio, fuori dal normale tempo, in quel NON–Luogo particolare. Lasciò un decalogo minuzioso ad Alorie su come far funzionare quella casa dagli impianti così vasti e complessi, poi sfidò la sorte ed, accompagnato dal PIF, cercò una Porta. Preda del dubbio in cuor suo quanto spavaldo e sbruffone esteriormente, cercò una Porta nel suo stesso ascensore montacarichi, con la complicazione di essere munito di porte di graticcio attraverso cui si poteva vedere oltre. Non meritò di essere accettato, ma venne accettato ugualmente, perché era atteso da lungo tempo, ed a sua insaputa era anche in notevole ritardo. Su pressioni di Iniziati influenti quali i suoi tutori e mentori, gli Interrogativi gli fecero credito. Quando infine aprì la porta del montacarichi, entro nell'Altrove. Fu uno shock, ma non resistette e grazie all'aiuto insperato trovò tardivamente la forza di respingere dubbi e scetticismo. Così T.G.B. mosse i suoi primi passi nel Labirinto Interrogativo.
Temette a ragione di perdercisi, poiché quel posto non obbediva ai limiti dello spazio tridimensionale. Era in effetti una struttura a quattro dimensioni che faceva strani scherzi al suo senso dell'orientamento (poteva ad esempio svoltare un numero arbitrario di volte nella stessa direzione senza intersecare corridoi in cui era già passato, e senza che sembrassero in salita o discesa). Non è questa la sede per descrivere le variegate, multiformi aule del Labirinto. In uno studiolo trovò una lettera indirizzata a sé medesimo, a firma di "ʔ" (un Punto Interrogativo sinistrorso), con una reprimenda sul credito che aveva ricevuto, e qualche scarno suggerimento sul cosa fare e come sfruttare la sua permanenza lì : leggere, esplorare a caso, dormire e sognare. Nel prendere atto dell'aiuto ricevuto, divenne umile. Poi cominciò ad incontrare entità

Interrogative, non sempre evidenti, dedite agli scopi più svariati. Il sistema di illuminazione ed il sistema idraulico, probabilmente l'aria stessa che respirava, venivano generate dagli Evanescenti, anche se c'era molto verde, giardini chiusi e piccoli parchi con vetusti alberi di specie ignote, e vasche, canali e fontane. Miriadi di biblioteche, colme degli stranianti Libri Infiniti costellavano le aule del Labirinto.

Libro Terzo : INIZIATO AL LABIRINTO

A Rùrrog, la Zanna, circondata da aspri pinnacoli di roccia, fasce anulari di deserti e paludi, intanto si consumavano le esistenze dei deportati, degli scomparsi in strane circostanze provenienti da quasi tutte le Sette Lune, destinati a divenire il nutrimento di Vampiroidi e Protovampiri. In effetti erano proprio gli Irongardiani, la Luna più vessata e martoriata da agguati e stragi, a mancare : essi non si lasciavano morire lentamente, non si sottomettevano, erano troppo combattivi e si facevano uccidere in fretta, spesso arrecando anche danni. Una volta avevano fatto l'errore di rapire un contadino dalla GòunderWhelt insulare di Ulh, appartenente alla R.E.I.C. (Reazione Esuli Irongardiani Combattenti). Si era finto remissivo e mezzo morto, ma poi a sorpresa aveva aggredito un Dominatore e, derubatolo dell'arma, aveva ucciso dodici altri vigilanti, morendo in piedi ridacchiando mentre sputava sangue, ridotto ad un puntaspilli per le frecce che l'avevano crivellato.
La Zanna era cava, internamente percorsa da un Pozzo allucinante. Nelle voliere della roccia nera, traforata di gallerie, aule e cunicoli, milioni di pipistrelli, i fedeli antenati e fornitori del genoma selvaggio per gli ibridi successivi, vorticavano in un andirivieni perpetuo. Anche essi consumavano molto sangue, che era la moneta corrente a Rùrrog. Erano fastidiosi ma intoccabili, per decreto dello Zìvouggurd. La routine del posto infernale venne turbata quando si seppe che le Ali Nere avrebbero inviato un Vulgroùwl, un Persecutore, a controllare l'operato di Vlàdirog, il Padrone Assoluto, il quale pensò che dovesse esserci del malcontento ai piani alti, nel Tutto–Al–Di–Là. Presumibilmente erano insoddisfatti della sua gestione, nell'affare 'Testapelata'. Il Persecutore venne senza corpo, ma la sua aura rivelava il suo rango elevato.
Vlàdirog sospettava che quell'ispezione gli fosse stata mandata per il pressapochismo che i suoi agenti avevano dimostrato nella faccenda del 'Maiale'. Lord Méndros il Mannaro aveva fallito più di quanto stimato sulle prime, e così pure il collaborazionista umano chiamato Mirònе. Infatti il dannato Fabbro aveva alla fine guadagnato accesso al Labirinto, il peggio che potesse capitare, ed ebbe il dispiacere di apprenderlo mentre interrogava i servi congiuntamente al Persecutore. Avrebbe castigato entrambi come meritato, ma intanto doveva gestire il fastidio di avere Rògrod tra i piedi, e delle sue indagini interne.
Nelle gerarchie delle Ali Nere, uno Zìvouggurd era qualcosa di intermedio tra un Governatore ed un Arcivescovo, nel senso che gli veniva assegnata una giurisdizione geografica (o, piuttosto, topologica). Un Vulgroùwl somigliava invece ad un Ispettore o commissario politico o, nei ranghi ecclesiastici, ad un Cardinale. Erano due poteri separati, con mandati distinti, non subordinati l'uno all'altro. Rògrod si reincarnò nella veste irrituale di un Protovampiro, una creatura inferiore al Vampiroide, confidando nel fatto che avrebbe conservato abilità Mannare. Abilmente la spia Méndros si mise al suo servizio ed evitò l'esecuzione, ponendosi sotto la protezione del Persecutore e promettendo di cercare di rimediare agli errori commessi col

‘Testapelata’, ma Vlàdirog si fece promettere da Rògrod che, se solo possibile, gli avrebbe reso Méndros a cose fatte. Dopodiché Rògrod, prevedendo che il ‘Maiale’ sarebbe uscito dal Labirinto più pericoloso che mai, decise che lo avrebbero anticipato, colpendo qualche punto debole che doveva essersi lasciato alle spalle. Ossia Alorie Jalix McWholle ed i sette ‘Sputasentenze’ del Pilastro.
Mentre Rògrod e Vlàdirog tramavano, al Labirinto il Fabbro procedeva nella sua erudizione di base ed apprendeva dell’esistenza e della vera natura delle Ali Nere e della controparte : gli Interrogativi (coloro che le favole del Paese Antico chiamavano Evanescenti). La loro Natura era eccentrica, sfuggente e straniante, erano entità quadridimensionali ed atemporali, che vivevano in un altro Vuoto simile ad una dimensione parallela, dalle proprietà bizzarre, in cui il Consiglio Interrogativo aveva edificato immense infrastrutture, grandi opere Interrogative, come il Disco Pericentrico, il Tempio Interrogativo e la Spirale di Scala Polidimensionale, responsabile della separazione dei Due Tutti, e la Linea Serpéa con le sue fortezze mobili, difese da legioni di Bistelle e Bulbi, lanciata a fortificazione dei Rebbi della Spirale di Scala contro gli assalti del Nemico. Eppure per quanto stranianti, gli Interrogativi erano da sempre gli Alleati tradizionali e la Luna Greve un Mondo del Contatto !
Studiò la cronologia antica e la storia delle relazioni amichevoli strette tra Iniziati e Reclute del Labirinto, provenienti anche da innumerevoli altri mondi e da ogni epoca, e gli Interrogativi, e la sua visione di una guerra eterna, sistemica e preesistente, si ampliò e consolidò, e conobbe i nomi del Nemico e la necessità della guerra stessa. Infine, astruso e contro intuitivo, conobbe il peggior rischio che le Ali Nere avevano progettato per gli Irongardiani : il Distacco. Esso era figlio dello straniamento, dell’incomprensione e mancanza di fiducia reciproca e di fede, e comportava l’oblio, poiché gli Interrogativi non si lasciavano neppure percepire da coloro che non credevano alla loro esistenza e si ritiravano dai mondi che avevano scelto di dimenticarli. E finalmente comprese la ragione per cui avevano cercato di inculcargli l’idea della necessità di una guerra concreta e locale, immediata, in modo che non immaginasse quella più vasta ed eterna che infuriava dietro le quinte.
Al Pilastro, Alorie trovò la forza di tornare alla sua casa di Dìnegar, abbandonata sin dalla notte dell’agguato e della strage dei suoi famigliari. Vi si recò coi 4 Gatti maschi (Nioliéo, Lìttili, Vìccio e Nìsolo) a recuperare alcune sue cose ed i materiali e documenti per la tesi. Aggirò i sigilli ormai incustoditi delle forze dell’ordine. Sentendo nella mente ancora risuonare le urla dei suoi genitori, aggrediti dal flagello venuto dal cielo in quella notte, recuperò le bobine di filo olografico, la biblioteca impressa in cristalli metaottici ed un computer portatile.
T.G.B. proseguiva le esplorazioni, e trovò la sua prima vera Biblioteca Interrogativa munita di strani ausilî di studio come le lenti frattàli, atte a studiare i libri frattàli, ed al contempo ebbe la prova che Navàr e Fèrgus fossero entrambi già stati al Labirinto prima di lui, pur avendolo cresciuto tenendolo all’oscuro del loro essere Iniziati, cosa che lo amareggiava al tal punto che ipotizzò che fossero stati vincolati da qualche giuramento. Venne a conoscenza del Ribelle (più spesso conosciuto come l’Esule, auto esiliatosi) e del suo Seguace in seno al Consiglio Interrogativo. Il primo si era opposto all’azione corruttrice dei Primordiali Neri sulla grande opera della Spirale di Scala ed aveva concepito la Linea Serpéa onde consolidarla, per poi scomparire misteriosamente, mentre il Seguace ne difendeva la memoria ed i progetti.

Apprese della strategia del Dimezzamento del Tutto in due parti e del lancio del Piano di Separazione sorretto dai Rebbi della Spirale Polidimensionale, dell'esistenza di un Varco (il Varco Nodale) che ancora avrebbe permesso ai Due Tutti di comunicare, ma gelosamente custodito dall'insonne Sfera Guardiana : l'entità più potente mai esistita, la cui natura era addirittura penta dimensionale ed onnisciente. Poi, sebbene vessato da incubi e ricordi della guerra delle Drago–Montagne, imparò cose sugli antenati pipistrelli e sulle diverse specializzazioni dei corpi materiali da essi derivate ed in cui le entità delle Ali Nere si reincarnavano : non solo i Vampiroidi ma anche i Protovampiri, le spie chiamate Occhi del Padrone. Scoprì anche il Regno dei Bulbi (l'ultimo rimasto indifferenziato) e le loro peculiarità difensive e sigillanti assolute. Assistette a profezie futuribili, sul proprio destino e su quello di Alorie, che pareva essersi affiliata alla R.E.I.C., ma non seppe se fossero solo possibilità o certezze, né collocarle nel presente o nel futuro.
Frattanto, al Pilastro, Alorie Jalix finalmente osò riallacciare prudenti contatti con l'accademia, lasciata la notte della sua sparizione, per scrivere la tesi. Il nuovo agguato che subì stavolta fu spudorato e spavaldo : avvenne in pieno giorno, visto l'isolamento e l'inaccessibilità del Pilastro. Ma la gatta Giégiole fu capace di dare l'allarme per tempo. Attaccarono in forze, varie decine di Vampiroidi. I sette Miagolieri si rivelarono fondamentali grazie ai loro trilli e le loro sventagliate ultrasoniche. Ferita dai loro dardi, la ragazza riuscì a rifugiarsi nell'abitazione, che i Gatti bonificarono, e l'agguato si risolse in un ennesimo fallimento.
Una volta guarita, Alorie trovò il coraggio di contattare anonimamente il Generale H.H.G.A.T. (Lady Àldryss Tyndàryss), la Grimzwhèldier d'acciaio, che grazie ad un super computer (ARTAN) la localizzò ugualmente, scoprendo che si trattava di una persona scomparsa in una strage su cui aveva indagato lei stessa, senza risultati. Alorie le lasciò un codice per accedere ad una messaggeria cifrata, anonima, dell'ateneo. Dolendosi di coinvolgerla e mettere a rischio anche lei, Alorie le spiegò di essere testimone oculare dell'identità dei colpevoli di quella ed altre stragi ed attentati, sperando che volesse cautamente indagare coi suoi imponenti mezzi materiali, preannunciandole che probabilmente lei stessa avrebbe subito ulteriori ritorsioni ancora più drastiche, avendo respinto di recente un attacco con decine di Vampiroidi. Molto colpita e toccata, H.H.G.A.T. si mise al lavoro.
Finalmente, al Labirinto, forse per caso, T.G.B. rincontrò Master Fèrgus. Questi gli garantì come non si trattasse di caso fortuito : era stato mandato da lui direttamente dal Seguace, una delle entità più potenti ed influenti nel Consiglio Interrogativo, poiché aveva un dono per il Leone di Astòria, motivato dall'aggravarsi della situazione e dal rischio della perdita del Mondo del Contatto, attanagliato dal Distacco. Prima gli consegnò alcune sue memorie, una sorta di breviario scritto a misura d'uomo. Il Seguace aveva riunito il V° Consiglio Interrogativo convincendo tutti i membri a ricorrere ancora una volta all'indomabile Energia Plasmatrice della Dimensione Interstiziale. Ma stavolta l'opera non era stata un'infrastruttura nella Matrice stessa (la Dimensione Interrogativa), bensì appunto il dono che gli recava. Esso era stato chiamato **Interrogativo di Comando da Guerra**, e già sentire il nome stesso incendiò l'animo bellicoso del Mastro Fabbro. A sua volta, però, T.G.B. dovette giurare di non dimenticare nulla e di non farne parola con nessuno, per quanto caro potesse essergli.

Sulla Luna Greve, mentre H.H.G.A.T. sorvolava il Pilastro, dove aveva scoperto essersi radunati altri sei uomini ed una donna oltre ad Alorie Jalix, ed indagava di persona su quegli individui sospetti, si ritrovò presa per puro caso in un'incursione dallo spazio extra orbitale in piena regola. Alcuni Protovampiri si sfracellarono intenzionalmente sul suo lunotto per impedirle la visuale, ed il suo scetticismo cominciò ad incrinarsi. Altri aeromobili di grandi dimensioni si avvicinavano e l'allarme missili in arrivo scattò costringendola a catapultarsi fuori dal suo piccolo velivolo monoposto. Avevano osato attaccare un mezzo dei Cavalieri del Cosmo : per la bionda Lady Grimzwhèldier si trattava di un reato di gravità inaudita ! I Protovampiri sulle prime la attorniarono per attaccarla mentre scendeva col paracadute, ma poi, forse scoprendo la sua identità, si allontanarono. Ebbe la fortuna, se tale era, di atterrare sulla spianata del Pilastro mentre turboeliche sconosciute rombavano sopra la sua testa. Si trattava di mezzi pirati della Confraternita, ottenuti e portati lì illegalmente, pesantemente armati, e che recavano gli emblemi del Drago degli Onironesi. Stavano infrangendo il Trattato di Limitazione Tecnologica, e H.H.G.A.T. intuì che dovessero avere coperture altolocate al Sopra–Governo Centrale delle Lune. Cercò di cavarsi fuori dalla mischia, perché anche gli otto difensori avevano armi da spalla e producevano un certo volume di fuoco contraereo. Alorie la accolse con calore e sollievo, non ricambiati. Da come agivano i difensori comprese che nessuno era avvezzo all'uso delle armi e che, se era un terrorista, lo era solo da poco, e forse non per sua scelta, pur notando che alcuni le parevano sovversivi, a pelle. Uno per errore menzionò il nome del Mastro Fabbro, pur assente, e la fata bionda si prese appunto mentale di indagare anche su di lui.

A quel punto gli incursori giocarono una carta davvero inattesa e sproporzionata : da un astronave ancora più enorme ad altissima quota cominciarono a calare con immensi paracaduti e cavi niente meno che una Drago–Montagna di Òniron ! Il vento fu capricciosamente ostile, rischiando di farla atterrare oltre la spianata del Pilastro (che era un monolite di ferro impossibile da scalare). Manovrando, gli aggressori riuscirono a farla aggrappare per un soffio alla sponda. Altri incursori paracadutisti Onironesi atterrarono a supporto, mentre tre caccia atmosferici sferzavano i difensori arroccati. Il Generale Àldryss Tyndàryss cercò di piantare un missile nel rostro della Drago–Montagna ma quando essa cominciò a cadere, aggrappandosi a tutto coi colossali unghioni, cominciò a tirarsi dietro i sistemi di tubi, cavi e recinzioni sparse per la spianata, sventrando vasche e generando fiumi di fango che scolavano nel vuoto, nell'abisso di oltre 500 m.

Fu a quel punto che, magicamente, ricomparve il Leone di Astòria, bardato da guerra di tutto punto, simile ad un pangolino luccicante di maglia di tungsteno, ed i sette Gatti accorsero ad accoglierlo festosi, mentre egli additava collerico gli invasori in cielo, lanciando fulmini coi suoi occhi di zaffiro notturno. Poi per la prima volta vide H.H.G.A.T. ed il suo cuore perse i colpi e la sua mente si svuotò di tutto. Fu un colpo di fulmine quale non aveva mai sperimentato in vita sua, e non gli sarebbe mai più passato per tutti gli anni che gli restavano da vivere. Non ritenendo opportuno svelare l'esistenza dell'Interrogativo di Comando da Guerra al Nemico, si munì di cavi d'abbordaggio e grappini e, dopo avere scompaginato varie pattuglie Onironesi, sbaragliandole come birilli, il tozzo energumeno attaccò il mostro roccioso al modo classico, che aveva perfezionato durante la guerra. La bomba che gli ancorò agli aculei non fu sufficiente

a farla cadere immediatamente : la creatura lottava ancora. Poi perse la presa, ed otto secondi dopo il tremore dell'impatto al suolo si lasciò avvertire persino lassù, 500 m più in alto.
Ma mentre la Valchiria bionda colpiva un altro caccia con uno stinger da spalla, tutta la zolla di terra su cui stava in piedi cominciò a franare. Il Fabbro cercò di avvisarla a squarciagola, in preda al panico, ma nonostante si destreggiasse la Lady Grimzwhèldier rimase incastrata con uno stivale nelle maglie della recinzione che franava, avendo perso molti paletti perimetrali di ancoraggio, gravata dal fango, rottami e detriti. Venne trascinata oltre il bordo, travolta da una cascata di fango ed acqua scrosciante. Senza esitare T.G.B. si gettò anche lui, appeso precariamente, per andarla a ripescare. H.H.G.A.T. si chiese la ragione per cui l'estraneo stesse rischiando anche la propria vita per una completa sconosciuta, per giunta palesemente straniera. Ma, mentre era appeso a testa in giù sopra di lei, protendendo la sua manona per afferrarla, e lei ebbe fissato i suoi occhi, l'intensità di quello sguardo le rimescolò le viscere e comprese che non era uno sguardo normale. Si scoprì a pregarlo di non lasciarla cadere, pur detestandosi, e lui annuì giurando che sarebbe tornato su solo con lei, o non sarebbe tornato affatto. Le afferrò la caviglia al volo, appena sgusciata fuori dallo stivale incastrato nelle maglie della rete. E risalì tenendola sospesa con una sola mano. Riemersero finalmente come trasfigurati da quell'esperienza. Lusjànna, Vìlgher e Pòlgod caddero nella battaglia, con cordoglio dei compagni, alcuni dei quali affiliati alla R.E.I.C., mentre un'incredula Alorie era scampata al terzo attentato.
Dai velivoli avevano trucidato i loro stessi incursori restati intrappolati al Pilastro, per non che potessero venire interrogati. L'omone apprese come la ragazza Dinegardése avesse cominciato a pubblicare articoli di denuncia aperta contro la marea nera che montava nell'ombra, meritandosi le rappresaglie, e ne fu fiero : non erano riusciti a spezzarla, ora stava diventando una donna determinata e pericolosa, a suo modo. Ancora incantato dalla bionda fata Grimzwhèldier, che per sua sfortuna era un Generale ostile agli indipendentisti, T.G.B. si decise a scrivere a Lear McCormac per convocare il Consiglio della GòunderWhelt di Astòria, intenzionato a dichiarare apertamente la natura della minaccia che la Luna Greve si trovava a fronteggiare.
Alla tradizionale cerimonia in cui venne arsa la testa segata della Drago–Carcassa, contando sul proprio prestigio ed ascendente, T.G.B. si mise ad arringare la folla di Astoriani in modo astruso, che agli astanti parve eccentrico ed inopportuno. Disse che gli Onironesi erano sì nemici ma non i **veri** Nemici, bensì pedine manovrate. La gente sulle prime respinse offesa la rivelazione dell'esistenza delle Ali Nere e gli diede del matto visionario, ma lui rampognò ancor più aspro, arrivando ad accusarli di vigliaccheria, perché cercano alibi per rimuovere il terrore oscuro, che era quello di essere stati traditi dagli Evanescenti ed abbandonati a minacce che neppure riuscivano a capire.
Scornato anch'egli, Lear trascinò il Fabbro alla festa che i Cavalieri del Cosmo tenevano alla sala conciliare. Il Generale Àldryss Tyndàryss si presentò in alta uniforme di rappresentanza, per intimidire e prevenire o dissuadere qualsiasi avance di chicchessia. Ciononostante fioccarono gli inviti a ballare, che declinò in rapida successione mentre il Fabbro la ammirava imbambolato, inebetito. Venne distratto da interlocutori molesti e la perse di vista : H.H.G.A.T. si era dileguata. Appartatasi per restare sola a rimuginare, incontrò per caso il Fabbro (che la stava sorvegliando, come un angelo custode). Persino da come la fissava lei si accorse come

Tributo a Lady Oscar (Ballo a corte in divisa militare).

Autore sconosciuto
02/03/2023 22:55

qualcosa lo turbasse alquanto. Ebbero un colloquio teso, quasi un diverbio, e prima che lei si congedasse, quando si rese conto che era cotto perso, gli chiese di non rendersi anche lui ridicolo, preda di un demone interiore e di una grande paura di lasciarsi travolgere. Eppure, pur avendolo liquidato in gran fretta, sentì una specie di arpione conficcato che le impediva di scappare.

Libro Quarto : VELENI AMARI

Al suo ritorno alla sala conciliare, liquidate le domande di Alorie che lo aveva visto sconvolto, T.G.B. cercò di sbronzarsi e venne avvicinato da un'avvenentissima ed intraprendente Uthmogghina, una certa Lady Janice vestita in modo sontuoso. Si presentò come Comunicatrice, residente in una proprietà a nord del delta del GlassMir, ai bordi del VortWood, e gli chiese di farle da anfitrione per la selvaggia Astòria. Inaspettatamente cominciò a flirtare ed a corteggiarlo in modo aperto ma con stile, cogliendolo in un momento di depressione e debolezza, adeguando i suoi passi all'umore del Fabbro, onde evitare l'insorgere di sospetti e resistenze nell'omone. Sfruttando l'ebbrezza e la sua voglia di rivalsa dopo essere stato respinto con sdegno dalla Grimzwhèldier, Janice riuscì a sedurlo con le sue abili arti. Non era una sciocca sprovveduta ed aveva studiato assai bene il suo dossier : oltre alla sua Valchiria bionda (un'imprevista cotta recentissima), l'energumeno aveva avuto in gioventù solamente un'altra singola romance importante, con Llylainn C'noc Hardemor, una rossa di Kaerberry Finwara. Ma era meno docile del previsto e l'incarico insidioso : doveva essere prudente. Però il compenso dello Zìvouggurd era principesco ! Avrebbe potuto ritirarsi prima dei 30 anni. Ben presto Janice comprese con astio di non riuscire facilmente ad estirpare quell'infatuazione, e rilanciò fingendosi a propria volta innamorata e non solo attratta fisicamente. Lei finì quasi per sequestrarlo alla propria tenuta, separandolo dai contatti al Pilastro, laddove fervevano i lavori di ricostruzione e riparazione dei danni. L'incarico, sulle prime giudicato banale sin quasi a risultare offensivo per una spia del suo calibro, cominciò a rivelarsi via via più difficile, sgradevole, ed infine rischioso.
Al primo ritorno del Mastro dopo vari giorni di assenza senza spiegazione, Alorie lo accolse apprensiva e piccata (tradendo persino una certa gelosia per l'Uthmogghina che aveva notato alle celebrazioni), tuttavia si accorse subito che, sebbene avesse pensato il contrario, l'omone non era affatto felice. T.G.B. venne anche convocato ad un interrogatorio, la sua prima occasione di rivedere il Generale H.H.G.A.T. dopo il sonoro '*due di picche*' che gli aveva sbattuto sul grugno. Non oppose resistenza, conscio di possedere l'Interrogativo di Comando da Guerra, latente, ma sempre pronto a manifestarsi, irrompendo nella realtà percettibile. Commise un altro errore involontario : quello di sorprendere H.H.G.A.T. mentre suonava il violino, sicura di non essere spiata in casa propria, e riversava nella musica passioni represse in ogni altra circostanza. La già potente cotta del Leone di Astòria si aggravò inesorabilmente.
La Valchiria bionda lo interrogò sulla sua assenza, sulle attività 'eversive' che aveva riscontrato al Pilastro, non cavandone nulla. Sconvolgendola, le confessò però che riteneva che Lady Janice fosse una spia, mandata apposta per controllarlo, e magari per tenerlo buono ed ozioso. L'interrogatorio prese pieghe impreviste, ci furono minacce di custodia cautelare, ma l'omone la pregò nel suo interesse di immischiarsi meno possibile negli affari del Nemico, essendo già sin

troppo coinvolta, e le parve che fosse molto più in ansia per lei che per la propria sorte. Si accorse di non essere preparata a gestirlo a dovere, praticamente ogni dettaglio che le rivelò, spontaneamente, finiva per colpire zone delicate che custodiva in sé. Era sempre stata forte, ma aveva i suoi punti deboli, e l'energumeno pareva scovarli senza volere. Anche lei si ritrovò a raccontargli della propria carriera nell'aviazione dei Cavalieri del Cosmo, delle seicento missioni che le erano valse i gradi di Generale ad un'età così precoce. L'energumeno la mise al corrente che avrebbe fatto il triplo gioco con Janice, spiando lei mentre spiava lui per carpire informazioni, ma era immune alla sua bellezza, poiché amava già lei ed aveva un cuore solo. Le sue dichiarazioni affondavano nel cuore di H.H.G.A.T. come bombe di profondità, a scoppio ritardato.
T.G.B. tornò a tratti al Pilastro a supervisionare le riparazioni ed i progetti. Scoprì, depresso, che Alorie era caduta vittima del Distacco, e che la sua mente aveva rimosso ogni ricordo del PIF. Egli voleva disperatamente farle ricordare gli Evanescenti, ma un'ammonizione telepatica dell'Interrogativo di Comando da Guerra gli ricordò il suo giuramento di riservatezza. In compenso Alorie stava allacciando rapporti con la R.E.I.C. ed il Fabbro percepì che l'insofferenza del Paese Antico verso il Trattato e la governance Pegasiana stava aumentando a dismisura. La Luna Greve ribolliva di germi insurrezionali. Resasi conto della sua cotta tremenda, Alorie tentò anche di scoraggiarlo, di levarle di testa la bionda Grimzwhèldier poiché la riteneva di ghiaccio, ma era come smuovere una montagna. Faticosamente, i due si riconciliarono ancora una volta, dimenticando ogni screzio.
Mentre l'Uthmogghina era Fuorimondo, il Fabbro rimise mano alle riparazioni altrui, piuttosto sommarie, lavorando come un mulo. Janice capitò al Pilastro col suo aeromobile, senza preavviso. Quando T.G.B. tornò alla tenuta della spia il loro rapporto fasullo cominciò a deteriorarsi ed il Fabbro a diventare insofferente, e lei a profondere più impegno in ogni senso per mantenerlo vivo. Poiché, se lui poteva decidere in ogni momento di dire basta al triplo gioco, per lei quello era lavoro, era un incarico pagato. Tuttavia la corda si tese quando lui, quasi per sfida, invitò lei ad andare ad abitare al Pilastro, costringendola a trovare scuse per rifiutare senza però rinunciare alla commedia. Il Fabbro propose di portarsi dietro Nìsolo alla tenuta e siccome Janice tremava all'idea per la costante presenza di spie Mannare tra i domestici, riuscì a stento ad opporre un rifiuto a costo di litigare. Per distrarlo e fargli cambiare aria organizzò una lussuosa vacanza a Gàbilorn, su Pégaso, dove spopolava la Kastaar, un gioco d'azzardo.
L'omone cominciò a dubitare di sé, temendo di perdersi nella trappola della bellissima spia, man mano che anche la fiducia in lui dei suoi amici e compagni di lotta vacillava. Guardandola giocare si intristì : le parve drogata, come se fosse l'unica emozione che fosse davvero in grado di darle qualcosa. L'energumeno era come un corpo estraneo, alienato, impermeabile a quei fiumi di danaro, droghe, azzardo, prostitute. Era come un alieno, nell'ostentato benessere di quegli ambienti corrotti. Nel farsi smacchiare una camicia, T.G.B. incontrò per caso un inserviente : un emigrato zoppo del Paese Antico. Il suo nome era Conner Dèagan O'Dùnberry dell'Alt–An–Tayr. A causa di un'osservazione caustica, rischiò di farsi menare dal Fabbro, per finire con calorose strette di mano e promesse, e ricevette dall'omone 2000 crediti in fiches, che

lui aveva vinto alla Kastaar, per pagarsi un viaggio di ritorno alla Luna Greve, se avesse voluto. T.G.B. gli scrisse, in antico runico Irongardiano, una lettera di referenze per Alorie.
Improvvisando, Lady Janice lo trascinò in una lunga crociera oceanica sulla Bethelgeuse, confidando, a torto, di poterlo controllare ed averlo reso innocuo, poiché nessuno ancora aveva saputo dell'esistenza dell'Interrogativo di Comando da Guerra, che l'omone chiamava l'Ordinatore, e della sua crescente abilità di Apritore di Porte. Sicché l'omone poteva accedere al Labirinto e, da esso, a qualsiasi altro posto, il suo confino era solo illusorio. Invero T.G.B. si rese conto con allarme di avere subdolamente rischiato egli stesso il Distacco, dimenticando quelle possibilità latenti, determinato però a recuperarle e sfruttarle a dovere per contrattaccare dal fondo della trappola dell'Uthmogghina. Si convinse di dover controllare, guardare le spalle di H.H.G.A.T., inconsapevolmente coinvolta nella guerra con le Ali Nere, anche se ad una parte di sé ripugnava spiarla.
Quando venne riconvocato per ulteriori interrogatori, essendo stato a lungo irreperibile, e si presentò con una settimana di ritardo ricomparendo dal nulla, il padrino della Grimzwhèldier notò l'eccessiva familiarità con cui l'energumeno si orientava a proprio agio per la grande casa, nonché il modo in cui guardava la sua protetta. Quando lei lo interrogò sul possesso di armi vietate dal Trattato, l'omone non seppe cosa risponderle : non voleva mentirle, ma non poteva menzionare l'Ordinatore ad una non iniziata del Labirinto, per quanto sospetta fosse la sua dichiarazione. Dopo il colloquio la bionda era così fortemente scossa che il padrino le chiese che avesse. Parlarono molto dell'energumeno, e litigarono quando le chiese come mai non lo prendesse neppure in considerazione, essendosi accorto anche lui che era cotto perso, e se intendesse davvero restare sola a vita.
Nel mentre, la tresca con la spia Janice logorava l'energumeno nel profondo, inacidendolo. E col tempo persino i cospiratori che si erano installati al Pilastro giunsero a dubitare di lui, pensando che avesse dimenticato la guerra e se la spassasse. Ma anche l'Uthmogghina di tanto in tanto dava segni di cedimento. Il rapporto comunque si incrinò e deteriorò progressivamente ed irreversibilmente, e nel mentre l'omone si ritagliava spazi per sorvegliare di nascosto la vita di H.H.G.A.T., come un angelo custode. Egli e l'Interrogativo di Comando da Guerra (l'Ordinatore) cominciarono a conoscersi meglio, a capirsi lentamente malgrado le nature così diverse, reciprocamente estranee ed inconciliabili. In un pedinamento tra i tanti, T.G.B. scoprì che il Generale Tyndàryss possedeva una seconda dimora segreta, dove ospitava frotte di Gatti.
Mentre la ragazza si cambiava in una casamatta di cemento, l'omone notò che era stata seguita anche da Protovampiri : la stavano spiando in due ! Ringraziò il fato di esserci, e cominciò a sperare che forse quel giorno avrebbe potuto carpire informazioni sulle ubicazioni delle basi segrete delle Ali Nere. La pedinarono entrambi sino ad una dacia di campagna nella periferia di Dìnegar : per la bionda era 'La Casa dei Gatti'. Ne possedeva una colonia ma quando li radunò, sbigottito, l'omone notò che c'era anche Giégiole tra gli altri : una dei suoi sette fratelli ! Era lì di sua iniziativa, e le fu follemente grato. La colonia felina mantenne stranamente le distanze, turbando la ragazza, che non immaginava la regia della micia intraprendente dell'energumeno.
Poi l'agguato scattò ai danni del fastidioso Generale dei Cavalieri del Cosmo, e subito anche una contromossa, un contro agguato dell'omone, che si era presentato ben bardato della sua cotta di maglia sestupla di tungsteno. Li sorprese alle spalle prima ancora che loro potessero

colpire lei, e che H.H.G.A.T. potesse insospettirsi di qualcosa. Convinti di andare a colpo sicuro, le Ali Nere avevano mandato una pattuglia leggerina per fronteggiare la furia del Leone di Astòria. Mentre non era visto poté evocare il potere dell'Ordinatore e cominciò a falcidiare nugoli di Protovampiri e Vampiroidi. Con spirito di osservazione notò mostrine di due tipi diversi : alcune con una zanna violacea, altre con un unico occhio giallo screziato da una raggiera di venuzze rossastre, sullo sfondo di due ali nere (rispettivamente i servi di Vlàdirog e di Rògrod). Il tessuto tra le Dimensioni si lacerò ed irruppero a rinforzo anche cinque Bistelle. Incapsularono le carcasse nei Fusi Spiralati, poi s'infiltrò persino un Bulbo, ad inglobare e sigillare il tutto, e tra le Ali Nere serpeggiò il panico : la temutissima Alleanza stava risorgendo.
Quando raggiunse la bionda anche lei stava combattendo ed aveva già sconfitto un Vampiroide col pungolo che era stata capace di strappargli ma era piena di graffi e sanguinante, seppur indomita. La fida Giégiole aveva organizzato anche i selvatici in un'efficace contraerea, coi loro trilli. T.G.B. si rese conto che i suoi Gatti avevano spiato lui come lui H.H.G.A.T. e li benedì in cuor suo, per essere stati sempre un passo avanti. L'Ordinatore svanì appena lei lo vide attaccare, rifiutando di manifestarsi ad una non iniziata, poiché non era un Interrogativo del Richiamo Eterno : era solo da Guerra, esso ! Dopo aver respinto l'assalto insieme, malconcia, la ragazza lo costrinse a confessare di non poter essersi trovato lì per caso e lui lo ammise, e di stare spiandola ormai da parecchio tempo. Ma la ragione era auto evidente, non poteva contestarla ormai. Come al solito la loro discussione prese vie laterali e l'energumeno tornò a ribadirle di amarla e di dispiacersi per lei, per come si condannava alla solitudine. Fu però costretto a dirle che non avrebbe più potuto guardarle le spalle a quel modo, non avendo mai avuto il suo consenso, per cui doveva giurargli che avrebbe badato a sé stessa con più attenzione. Se ne andò scornato, disinteressandosi anche al fatto che non avrebbe saputo spiegare a Lady Janice come si era procurato tre squarci sul volto dallo zigomo al mento.
Tornato alla tenuta della villa, finse di cadere tra rovi ed arbusti spinosi. Janice cominciò a provare terrore : aveva appreso dell'agguato fallito alla sua 'rivale' e dell'intervento catastrofico dell'Irongardiano, anche se non l'avevano informata direttamente. Quindi, al dunque, lui non aveva esitato a prendere posizione. Se avesse dimostrato di essere una spia, ne avrebbe tratto le conseguenze e stracciato il loro patto non scritto. Dovette cambiare tattica alla svelta, per sopravvivere quanto bastava a fuggire, si ripromise. Tuttavia non riusciva a ricollegare la strage di Vampiroidi al contributo di un unico uomo : doveva sfuggirle qualcosa. Gli si attaccò come una piovra per un mese, e quando infine lui cominciò a perdere colpi persino a letto, malgrado le consumate abilità di Janice, gli propose una visita al Pilastro. La spia cercò di abbassare il proprio profilo, per convincerlo di non essere al peggio che una pedina insignificante in un gioco vasto : non si sarebbe mai vendicato su una semplice sgualdrina, ragionava. Quanto alla bionda rivale, sapeva che stavano già organizzando il regolamento di conti definitivo.
Al Pilastro, Alorie lo informò che sarebbe partita a breve per Dìnegar, avendo ottenuto un posto nell'Herald. Aveva anche allacciato rapporti con quell'O'Dùnberry che lui stesso aveva ripescato a Pégaso, e che si era affiliato alla R.E.I.C. L'omone comprese che più nessuno credeva in lui : si erano convinti tutti che l'Uthmogghina l'avesse soggiogato completamente, e la cosa lo amareggiava in modo mortale. Avrebbe tirato dritto anche da solo. Non era una novità. Ma divenne così scontroso ed irascibile che la spia si piegò ed accettò di lasciargli tenere

Nìsolo alla sua proprietà : le alte sfere avevano concordato di smobilitare gli agenti Mannari e sostituirli solo con collaborazionisti pienamente umani. Tanto con quell'energumeno i Mannai non sarebbero comunque bastati. Ma non fu una convivenza pacifica.
Nìsolo venne accusato di danni creati a bella posta, e punito e picchiato di nascosto e maltrattato in vari modi, ma il Gatto non lo rivelò al Sindìr, sapendo che avrebbe spaccato tutto e massacrato chiunque fosse a tiro. T.G.B. se ne intagliò in parte ugualmente, cominciando ad udire strani fischi nelle orecchie. Prese a ricambiare le angherie rendendosi sgradevole e repellente, in modo che Janice odiasse andare a letto con lui e trovasse sempre più faticosa la finzione. Si diede un termine di un ulteriore mese per trovare qualche indizio nelle sue indagini stagnanti, poi avrebbe mollato. Janice pensava che se non era ancora riuscito ad evadere dalla sua trappola, doveva essere perché non l'aveva mai sospettata, e che i problemi mentali dell'omone fossero qualcosa di genetico, come delle tare congenite. Fortunatamente la scadenza del suo contratto si avvicinava : le Ali Nere contavano su qualcosa di misterioso che chiamavano Il Distacco. Ma lei no : non ne avrebbe chiesto il rinnovo !
H.H.G.A.T. si trovò nella posizione scomodissima di non potersi più fidare della Legge, poiché non era in grado di inoltrare e documentare rapporti adeguati. Il Generale Ammiraglio Nòtriger (che la considerava una scomoda piantagrane) le concesse solo una proroga prima di pretendere una versione ufficiale sugli incidenti. Paradossalmente doveva fidarsi più di individui che considerava cospiratori ed irredentisti, come Alorie ed i suoi congiurati sempre più numerosi. Ad ogni modo, dopo una serata al teatro locale, Àldryss Tyndàryss subì il definitivo subdolo agguato in aerotaxi. Il pilota era un Mannaro che uccise la sua scorta a tradimento e la lanciò nel vuoto. Mentre l'aerotaxi precipitava, lei venne afferrata al volo a mezz'aria da un Vampiroide che le agganciò cavi e moschettoni : era la spia Méndros, che aveva conti in sospeso col Mastro Fabbro. Gratuitamente (ritenendola spacciata) Méndros le raccontò di tale acredine, e del fatto di non ritenere affatto che la sgualdrina di Ùthmogh tenesse il Fabbro davvero sotto controllo tra le proprie cosce : secondo lui la bugiarda mentiva.
Una mattina fatidica il Fabbro trovò un trafiletto sul Dìnegar's Herald a firma A.J.W., lasciatogli dall'Uthmogghina, che voleva sondare i suoi sentimenti per la sua prima fiamma, dove era menzionata la misteriosa scomparsa del Generale Tyndàryss in circostanze ignote. Nìsolo ricomparve per magia e presero a parlare tra loro, ignorando Janice ed i servitori come non esistessero, e la spia fu costretta a contemplare la catastrofe di un fallimento totale. Mentre T.G.B. annaspava, immemore di tutto, Janice contattò lo Zìvouggurd e lo informò della perdita di controllo. Il Padrone Assoluto le chiese un singolo ulteriore giorno per organizzare una spedizione punitiva e prelevarla indenne (su ciò mentì : non contava nulla per lui), raccomandandosi di non fare menzione di nulla agli emissari di Rògrod, e di suicidarsi piuttosto che finire eventualmente interrogata dal Persecutore. Per lei sarebbe stato il male minore, le suggerì.

Libro Quinto : BIANCA FIAMMA GRIMZWHÈLDIER

Portata a Rùrrog come prigioniera, H.H.G.A.T. sperimentò la disperazione ed il terrore più nero, mentre le impiantavano terribili aghi di vetro per dissanguarla e degustarla molto lentamente. Tentò una ribellione ma l'evasione fallì per colpa del Mannaro (Lord Méndros) ed in

quell'occasione si rese conto di trovarsi sulla Luna di Ùthmog. Méndros la odiò per aver saputo irretire il '*Maiale*', il '*Testapelata*', rovinando senza merito (a suo giudizio) il paziente lavorio della spia Janice, e la bionda fata di Grimzwhèlde provò un moto d'orgoglio nella sua cupa disperazione. Mentre la torturavano per spillarle il sangue senza coagularlo, imparò il nome del Padrone Assoluto : Lord Vlàdirog.
T.G.B. non sospettò che Janice potesse essere coinvolta nel rapimento in modo diretto : per questo la lasciò in vita. Le comunicò laconico di doversene andare, senza alcuna giustificazione. La spia si giocò ogni carta pur di trattenerlo per il tempo pattuito, ed il terrore genuino conferì autenticità alle sue suppliche fasulle, al punto da poter seminare dubbi nella testa del Leone di Astòria. Le consigliò di non farsi trovare nei paraggi quando sarebbe scoppiato il caos (come se lui stesso intendesse attendere i punitori a piede fermo !), ma Janice diede fondo ad ogni malizia, riuscendo a scuoterlo e confonderlo. Lo indirizzò verso una sala blindata perfetta per una trappola, come un maiale condotto al mattatoio.
Ma l'energumeno Aprì due Porte e mandò Nìsolo al bosco a recuperare la sua cotta di maglia sestupla di tungsteno, ed egli stesso sondò mentalmente le intenzioni dell'Ordinatore. Stavolta l'Alleato non si sarebbe ritratto ! Combattere le Ali Nere e le spie era il suo mandato specifico. Quando arrivò il gruppo punitivo, alcuni emissari Mannari di Rògrod costrinsero Janice ad assistere all'esecuzione, suo malgrado. Ma il Fabbro appariva sereno, imperturbabile. All'improvviso si animò, seminando il caos tra gli emissari, e la lasciò andare, onde poter invocare l'Ordinatore in assenza di testimoni non Iniziati. Nel fuggire, Janice testimoniò il manifestarsi della possanza Interrogativa, che spazzò via tutto, sterminò ogni emissario senza lasciarne traccia, ed anche la sua villa patrizia venne ridotta in polvere dall'interno.
A Rùrrog, dopo le sue intemperanze, H.H.G.A.T. venne crocifissa su una lastra di pietra e preparata con aghi permanenti infilati nelle vene, vittima di uno stillicidio senza fine. Tentò di suicidarsi per la disperazione e per non essere torturata oltre. Nello spezzare una valvola e dissanguarsi, chiuse gli occhi ed i suoi ultimi pensieri coscienti volarono ad un Fabbro di un mondo selvatico, che l'aveva amata sin dalla prima occhiata, e che aveva sdegnosamente respinto più volte. Ma venne salvata ed accadde una cosa imprevista : Vlàdirog la vide e ne rimase come ossessionato. Lo Zìvouggurd percepì cose di lei di cui ella stessa non era consapevole.
T.G.B. aveva potuto interrogare un supervisore delle Ali Nere solo per pochi istanti prima che si bruciasse la mente con un incantesimo auto distruttivo. Ne aveva cavato soltanto un nome, che non gli diceva nulla : Rùrrog. Scoprì, senza esserne sorpreso, che le informazioni che aveva esaminato nell'ultimo mese erano state tutte artefatte dal potente conglomerato per cui Janice lavorava. In ritardo apprese che la situazione della Luna Greve stava precipitando. Alorie dal suo giornale arringava i Clan più bellicosi delle GòunderWhelt. Adesso il Nemico avanzava a macchia d'olio su più fronti, fomentando una guerra dell'intero Paese Antico, onde indurre il Distacco. Per la medesima ragione si verificavano rastrellamenti dei Miagolieri, specialmente tra i randagi delle campagne e periferie, senza un padrone. Con l'ampliarsi delle stragi notturne, Ìrongard si surriscaldava e cominciava a prepararsi alla guerra, per quanto ciò violasse i termini del Trattato di Limitazione Tecnologica imposto dai Cavalieri del Cosmo Pegasiani. Alorie sposò la causa della R.E.I.C. ed essa appoggiava in modo fanatico l'idea della guerra totale.

L'informazione Pegasiana etero diretta avvelenava gli animi con le sue falsità. Ogni canale globale di trasmissione replicava il martellamento e snocciolava sondaggi che mostravano il crollo verticale della credibilità delle voci dell'Accademia Dinegardése. Il consenso per i Consigli delle GòunderWhelt pareva ai minimi storici, sostenevano Comunicatori di grido da Fuorimondo, ed ancora cadeva a picco inarrestabile. Ma andando a raccogliere sensazioni nelle campagne e tastando il polso del ceto artigiano–contadino di Ìrongard, gli ex–cospiratori della brigata di Alorie si erano accorti che la situazione reale era ben diversa da come la raccontavano. La R.E.I.C. si era dimostrata un alleato di formidabile efficacia, pur poco appariscente. Le informazioni che lasciava filtrare, basate sul passaparola e sulla fiducia personale, sembravano tra le poche veridiche in quella palude di menzogna. Si verificò quindi uno scollamento totale tra la realtà quotidiana, tangibile, e quella sorta di narrazione truffaldina che veniva calata dall'alto, e che gli autoctoni percepivano come imperniata Fuorimondo. Il Paese Antico, insomma, non abboccava all'esca.
Forti del consenso popolare, gli Avanguardisti della R.E.I.C. cominciarono a perorare la prospettiva di un'uscita unilaterale dal Trattato e la disobbedienza totale a ogni direttiva. Il temerario giudice Òbilon Vàldegar, refrattario alle pressioni che si subivano nei Tribunali misti, da parte dei fuorimondo, in un processo rifiutato a catena da molti altri giudici più mansueti, accettò la nomina all'Alta Corte Suprema e condannò alcuni collaborazionisti sorpresi in flagranza nelle stragi dei Miagolieri. Il famigerato Z'Moriart Kimmff, Onironese, vicario di H.H.G.A.T., ordinò ai corpi speciali di caricare una moltitudine di Irongardiani decisi ad ostacolare le discutibili persecuzioni da lui ordinate, definite semplici operazioni di bonifica. Ci furono numerose vittime civili e la situazione si deteriorò ulteriormente. Vàldegar richiese l'incriminazione di Z'Moriart Kimmff al Sopra–Governo Centrale delle Lune.
Ebbe anche la faccia tosta di annunciare apertamente che sarebbe stato eliminato, solo poco prima che un intero stormo di Vampiroidi lo freddasse in un attentato. L'assassinio dell'integerrimo Giudice Òbilon Vàldegar poco prima dell'udienza nel processo contro l'Onironese fu la scintilla che accese la miccia della polveriera in cui ormai Ìrongard si era tramutata. T.G.B. morse il freno solo per l'idea che la sua fata bionda potesse essere ancora viva e prigioniera da qualche parte. Quando il Comandante Kimmff ritenne meglio dileguarsi e darsi alla latitanza, suggerendo l'esistenza di scandalose connivenze coi Pegasiani, la collera Irongardiana ruppe gli argini e nelle campagne cominciarono a riarmarsi. Anche i delegati moderati eletti al Sopra–Governo cominciarono a picchiare i pugni e boicottare ogni atto sin quando non vennero espulsi o rimpatriarono dimissionari. I militari Pegasiani cominciarono manovre repressive e pian piano si passò dallo stato di emergenza alla guerra conclamata, mentre gli emigranti collaboravano con la madre patria per procurare armamenti illegali ed inviarlo a casa, anche di contrabbando.
Forte della sua incomparabile mobilità e non intercettabilità, e della propria reputazione, T.G.B. cominciò a trattare sottobanco coi Pirati della Confraternita per il contrabbando di armi su vasta scala, anche se nel tempo libero continuava imperterrito la sua ricerca sul/la fantomatico/a Rùrrog, qualunque cosa fosse (egli presumeva si trattasse della roccaforte delle Ali Nere nel sistema, e non sbagliava). Ma essa ancora lo eludeva beffarda, ed erano già trascorsi molti giorni dal rapimento e le speranze per la Grimzwhèldier si affievolivano. Avviò intermediazioni

con e per conto della R.E.I.C. spendendo la propria credibilità verso i Pirati, e per suo tramite la Luna Greve cominciò a tramutare l'immenso valore in lingotti di metalli preziosi in un costante afflusso di armamenti pesanti illegali, in spregio al trattato ed alle rappresaglie. Le fregate fantasma della Confraternita, veloci e spettrali come falchi, facevano affari d'oro e l'omone si guadagnò la loro fiducia. Gli emigrati cominciarono a rimpatriare prima ancora che su Pégaso si ventilassero restrizioni razziali, e l'economia del grande pianeta accusò il colpo del decremento di manodopera altamente qualificata. Frustrato, T.G.B. si risolse a chiedere aiuto, anche alla R.E.I.C., per risolvere il suo assillo.
Alla Zanna, dopo avere faticosamente curato H.H.G.A.T., salvata in extremis dal suo tentato suicidio e tenuta farmacologicamente in coma e nutrita endovena per sedici giorni, Méndros tornò a visitare la convalescente. La bionda riuscì miracolosamente a tentare di nuovo di evadere, sicché dichiararono aperta la Caccia. Fu braccata, e combatté di nuovo, decisa a farsi ammazzare piuttosto che arrendersi. Tuttavia, mentre già Méndros pregustava la vendetta, ella tentò di impalarsi sullo spadino che aveva rubato. Fu allora che sopraggiunse Lord Vlàdirog come una meteora, afferrandola al volo e portandosela alla sommità della Zanna. L'assaggiò, anche se erano eoni che non beveva più sangue, poi risanò le sue ferite e l'avvolse in pellicce di Vampiroide. Il Padrone Assoluto avvertì qualcosa di inquietante, come l'aleggiare di una presenza minacciosa dentro Tyndàryss : l'eco di un Antico Nemico. Ma la ragazza non sapeva neppure di che parlasse e non poté persuaderla a confessare nulla. Al contrario, inspiegabilmente lei cominciò a capire cose di lui : percepiva sprazzi dei pensieri di quel mostro. Desiderava possedere la sua anima, scoprire il segreto che custodiva. La lasciò in quella prigione dorata.
Alla locanda di Òrtis, sotto il Pilastro, una sera il Fabbro ricevette una visita di uno sconosciuto dell'Avanguardia della R.E.I.C. che gli recapitò una lettera a mano. La missiva conteneva un'introduzione a firma F. (che riconobbe come Fèrgus), seguita dalle informazioni vere e proprie. Kasìmir Rjùbjlov era la fonte : il numero due dei Cavalieri del Cosmo e temutissimo uomo di ferro, braccio armato del Sopra–Governo … Era un Irongardiano di seconda generazione, e si mormorava che intendesse ammutinarsi con l'intera Terza Divisione Planetaria. Nella lettera costui lamentava che il Fabbro non avesse condiviso informazioni tempestive sulla natura della minaccia, i Vampiroidi e le Ali Nere, ma da parte sua aveva poi scoperto quel che cercava : l'ubicazione di Rùrrog, la Zanna, che nella lettera era svelata da un indovinello, e pareva che la sua fata bionda fosse ancora viva ! Si precipitò insieme al locandiere a consultare un mappamondo del sistema, finché trionfante il Fabbro trovò l'isola di Dùrthang sulla Luna di Ùthmog. La sua euforia era tale che persino i Gatti compresero e si offrirono di accompagnarlo a combattere, ma l'omone disse che ancora non poteva attaccare frontalmente la roccaforte delle Ali Nere. Avevano H.H.G.A.T. : doveva prima salvare lei, sfruttando mezzi Interrogativi. Solo dopo avrebbero organizzato un'incursione di grandi proporzioni per assaltarla in forze.
L'Ordinatore accettò il piano di infiltrazione, anche se Aprire Porte sarebbe spettato all'Alleato, intenzionato a travestirsi da operaio tecnico manutentore. Il troppo fervido assenso del piccolo PIF alle idee del Fabbro scatenarono la collera dell'Ordinatore che, accusandolo di interferire con le sue intenzioni, inflessibile lo bandì da quel Reame Alleato, rispedendolo nella

Dimensione Interrogativa e shockando il Mastro. L'idea si perfezionò, e T.G.B. chiese l'aiuto di un'entità del Regno dei Bulbi, l'unico rimasto indifferenziato, vincendo lo scetticismo dell'Ordinatore, asserendo che si sarebbe nascosto al suo interno per schermare la propria aura, visto che i Bulbi erano depositari del potere di confinamento assoluto. Era la stessa strategia scelta dall'Esule, quando si era esiliato nel Tutto–Al–Di–Là, si riteneva ! Così convocarono un Bulbo dalla Matrice. Esso si disse certo di poterlo inglobare, ma non c'erano precedenti per poter essere sicuri che avrebbe anche potuto rilasciarlo ed in quali condizioni. Poteva solo provare, se riteneva. L'energumeno ripensò alla bionda che languiva prigioniera, e decise di rischiare, appellandosi all'Alleanza.
Col dispaccio esecutivo CC–4862 (coperto dal massimo segreto militare e diramato a tutti gli avamposti periferici dei Cavalieri del Cosmo) Pégaso dichiarò guerra de facto, dando inizio all'esodo di tutto il personale non militare, diplomatico ed amministrativo di stanza sulla Luna Greve. All'evacuazione, completata a tempo di record, seguì l'invio di numerose immense cosmonavi da battaglia e, soprattutto, di portacaccia. Cominciarono i bombardamenti a tappeto. La guerra veniva osservata con ansia crescente in tutte le altre sei Lune. E se Òniron esultava ed Ùthmog, la più popolosa, strizzava l'occhio al gigante, Grimzwhèlde era preoccupata, Tritone ancor più, ed Hàrmias e Dàrtigan erano al contempo in allarme e furibondi, dicendosi che dopo aver piegato la bellicosa Ìrongard sarebbe toccato a loro. In passato il grande pianeta aveva solo finanziato sottobanco questa o quella fazione, ma non si era mai schierato apertamente contro una delle Lune ! Era un pessimo segnale.
Hàrmias per prima ammainò i vessilli trirostrati esposti in scuole, ospedali e tribunali il giorno stesso dell'aggressione in armi della Luna amica; ed i temerari Harmìti issarono i soli stendardi della loro Patria : un Centauro viola in campo lilla. Seguirono a breve Dàrtigan e poco dopo Grimzwhèlde, attinto coraggio dal loro esempio. Tritone si mantenne ufficialmente neutrale, ma offrì sostegno in qualunque forma ai ribelli, anche alla stessa Luna Greve. Si andò formando la Lega delle Cinque Lune Ribelli, poi anche Tritone rinunciò alla neutralità. I Pirati e contrabbandieri della Confraternita sposarono del pari la causa degli insorti per ragioni di mera convenienza, pregustando affari lucrosi con il Paese Antico, rigurgitante di metalli preziosi, ed aggirando le quote fisse di esportazione. Il loro capo carismatico, Thiggh Dhagghler, strinse rapporti di amicizia personale col Leone di Astòria, anche se cercò di spiarlo in ogni modo, frustrato, per capire quale fosse il segreto della sua mobilità ed impossibilità di tracciare i suoi spostamenti. Òniron al contrario, alleatasi con Pégaso, fu lieta di fornire le Drago–Montagne ed i Manovratori che spandevano la Drago–Essenza per controllarle, ed Ìrongard conobbe nuovamente le loro devastazioni poiché esse misero a ferro e fuoco le poche grandi città. Il Paese Antico era comunque da tempo pronto alla guerra e rispose con intenso fuoco contraereo, di proiettori laser e lanciamissili. La guerra infuriò, ma l'argine non crollò.
T.G.B. si rivestì del Bulbo e scoprì di non avere effetti avversi. Poi, azzerata la propria aura, al di sopra della membrana di Bulbo si mascherò abilmente da operaio tecnico manutentore, stringendosi un cuscino in vita con la cintura ed assumendo il nome fasullo di Tom Berd. Nascose l'Ordinatore del pari **dentro** di sé e si recò ad Ùthmog su un cargo pirata clandestino, poi all'isola di Dùrthang, ed infine a Rùrrog, la Zanna. Il difficile, si diceva, non era entrarvi, ma uscirne vivi ! Si rimpinzò di aglio per rendersi sgradevole, e rubò degli attrezzi sul posto,

fingendosi un manutentore delle tubazioni di scarico. Umile e viscido, con l'adulazione, in ascensore con un Vampiroide 'Tom Berd' riuscì ad estorcere abilmente qualche informazione sulla famosa Fata Bianca. Esso, pavoneggiandosi, gli confidò di averla assaggiata, solo una goccia, e che altri erano impazziti dopo averlo fatto, e Vlàdirog ne aveva ordinato l'esecuzione. Questo gli rese arduo frenare la collera, ma sapere che H.H.G.A.T. era ancora viva diede al Fabbro la forza di trattenersi.
Salì alle voliere, e casuali pipistrelli non riuscirono a morderlo a causa della pellicola di Bulbo. Lo intercettarono quando era già giunto ai piani alti, e massacrò con efficienza i primi Protovampiri e Vampiroidi, nascondendoli alla meglio e contando solo sulla rapidità a quel punto. Trovò delle carceri e ne fu affranto, decidendo di liberare i prigionieri per dar loro almeno una chance di morire con dignità, armi in pugno. Non lo fece per calcolo, ma quelli, sapendo di essere comunque spacciati, per ricambiare il suo gesto decisero di distrarre e trattenere le orde vampiriche ed agevolare la sua missione, quale che fosse.
H.H.G.A.T. si limitava a sopravvivere nella bolla della sua prigione dorata. Nessuno l'aveva più morsa da quando lo Zìvouggurd l'aveva presa per sé e fatta curare. La interrogava a volte, ponendole domande che neppure comprendeva su un vago 'Antico Nemico', ma non poteva rispondergli in alcun modo. Il Padrone Assoluto le aveva persino fatto indossare un vestito a misura, di seta Tritoniana, e lei ormai si lasciava manipolare come una bambola di carne morta, la cui anima era altrove, inaccessibile.
Al contempo, in una vicina torretta periferica, i potenti Dominatori erano in riunione e parlavano delle vicende della guerra delle Lune. Il Temibile Rògrod informò lo Zìvouggurd dell'arrivo di un secondo Persecutore a rinforzo : Lord Drògogrorn, pur essendo del tutto irrituale creare una simile concentrazione di potenza nel Tutto–Al–Di–Là ! Rògrod lasciò filtrare l'informazione che Drògogrorn fosse stato mandato direttamente da Sua Perfidia, una dei Primordiali del Krycnuros Nero, resa inquieta dalla sua prigioniera oltre che dal 'Testapelata'. Il Persecutore indagò sulla rivolta interna che stava infuriando nelle prigioni, se fosse sotto controllo, ed ottenne di poter interrogare la prigioniera che tanto inquietava il Padrone Assoluto. Non ne ebbe mai occasione.
Nella sala della prigione di H.H.G.A.T. si Aprì una Porta laddove non ne era mai esistita una, ma non era un trucco di Vlàdirog, poiché ne uscì una sagoma tozza, incredibilmente robusta, ricoperta di maglia di tungsteno. Le fu famigliare per l'aspetto, pur se portava ancora la maschera facciale di Tom Berd e nonostante la pancia posticcia fatta con un cuscino. T.G.B. sorprese alle spalle il custode della bionda, e lo uccise prima che potesse accorgersene. Alle sue spalle la 'porta magica' mostrava un cielo notturno (in pieno giorno) e paesaggi lontani. L'omone si gettò ai suoi piedi vinto dal sollievo, scordando di essere ancora mascherato. Lo spavento e la ritrosia allarmata di lei gli fecero rammentare di levarsi la maschera e la capigliatura posticcia, e fu la volta di lei a rimanere senza parole. L'energumeno era tornato a cercarla all'inferno. La parte razionale di H.H.G.A.T. cercò di ribellarsi al suo abbraccio possessivo, ma una più profonda di sé scoprì che non voleva essere liberata, e che non le permettesse più di fare scelte sbagliate ed infelici. E prendersi cura di lei, proteggerla, era tutto quanto le chiedesse. Avrebbe avuto tutto il tempo che le serviva, le promise, rendendosi conto di

quanto fosse timida ed imbranata senza la divisa da Generale. Riuscì a convincerla e dopo una straziante discussione, la Lady Grimzwhèldier si arrese all'idea di darsi una chance insieme.
Poi l'energumeno sfidò la sorte ed infranse i giuramenti fatti, invocando l'Ordinatore alla presenza di una non Iniziata. Fu una prova di forza con l'Interrogativo, ma era destino che la spuntasse, poiché l'Ordinatore comprese che per quella ragazza il Mastro Fabbro sarebbe stato disposto anche ad incrinare l'Alleanza, sicché la posta in gioco era troppo alta per non piegarsi. H.H.G.A.T. manifestò immediatamente elevata permeabilità alla percezione degli Interrogativi. Sebbene totalmente impreparata, Vide subito il Bulbo non appena si scisse dall'energumeno, ed anzi esso avvertì una remota presenza dentro H.H.G.A.T. stessa (e la riconobbe come affine all'Esule : l'antico Ribelle !). Spronato dal Fabbro, anche l'Ordinatore fece uno svogliato tentativo, ed ancora ella lo vide, pur non comprendendo. La bionda Valchiria si guadagnò così anch'ella accesso al Labirinto Interrogativo.
Una volta dentro, dopo alterne discussioni, Tyndàryss lasciò cadere dubbi e ritrosie ed accettò per la prima volta un bacio, colmo di fuoco. Esplorarono insieme il Labirinto e l'omone si lasciò guidare dalle fanciullesche intuizioni della sua bianca fata bionda. Fu una parentesi fuori dal tempo che nessuno dei due avrebbe mai più dimenticato, un istante di pace senza tempo, sospesa, ed a tratti di amore intenso e travolgente, ritagliato nell'imperversare della guerra. La loro era una sorta di simbiosi profonda, e la Lady Grimzwhèldier divenne la sua compagna. Conobbero una felicità inusitata per entrambi, scambiandosi promesse per il futuro.

Libro Sesto : LA RIVOLTA DELLE LUNE – DRAKÒNNACHT DEI CLAN

Qualche germe del dubbio trovò il modo di insinuarsi nell'idillio dei due. Il Leone di Astòria riteneva che la Grimzwhèldier dovesse dimettersi da Generale dei Cavalieri del Cosmo, a causa della guerra contro la sua Luna, mentre Àldryss Tyndàryss era convinta che si dovesse risolvere diversamente. Ma lei ignorava le catastrofiche evoluzioni della situazione sul campo : chiusasi nel suo dolore, era rimasta a lungo isolata in una bolla. Non sapeva nemmeno che la sua stessa Luna, Grimzwhèlde, si fosse unita alla Lega delle Cinque Lune Ribelli. Né che Pégaso avesse reclutato i terribili rettili di pietra Onironesi. Da che parte stare, allora ? Straziata da quel conflitto, promise che a quelle condizioni avrebbe sposato la causa ribelle e rinunciato alla Legge.
Poi incontrarono un'entità Interrogativa al di sopra di ogni immaginazione, che si presentò loro in sembianze umane : nientemeno che il Seguace, correntemente il membro più influente del Consiglio Interrogativo. Rivelò loro che grandi speranze e profezie gravitavano attorno ai due, e che molte trame delle Ali Nere erano state intessute affinché non si incontrassero mai. Il Seguace esaminò la ragazza e confermò le intuizioni del Bulbo (e prima ancora di Vlàdirog stesso) : H.H.G.A.T. recava in sé qualcosa di speciale e sommamente caro agli Interrogativi, una parte, dormiente, dell'Esule ! Ma nessuno avrebbe potuto svegliarlo, pareva. Non era il Tempo per rimediare all'antico torto, e nessuno conosceva il modo, poiché quando era stato ingiustamente esiliato, il Ribelle non aveva lasciato detto a nessuno come fare. Inoltre altre parti della sua essenza parevano mancare, perdute, dimenticate, ed il Consiglio sospettava che si fosse disperso nel Tutto–Al–Di–Là ! La Grimzwhèldier rimase straniata da quelle rivelazioni,

ma il Seguace la rassicurò menzionando come esempi di non interferenza il rapporto tra T.G.B., l'Ordinatore ed il Bulbo, che si erano sovrapposti in ogni modo senza danno.
Il Seguace vide tuttavia in lei lo stendardo unificante che l'Alleanza necessitava. Una bianca fiaccola di speranza, un unico vessillo per entrambe le due Nature distinte. Benché stremata, la bionda accettò, ed il Mastro MietiDrago promise che le avrebbe sempre guardato le spalle. H.H.G.A.T. fu capace di Aprire una Porta dentro al Labirinto stesso, che li condusse ad un non–luogo in cui poterono prendere una sorta di inconsueto 'treno' Interrogativo. Vi incontrarono di nuovo il Seguace, che parlò loro della genesi dei Semi (i Reami Esterni Non Interrogativi) e fece un vago accenno alla parentela tra gli abitatori dei Reami Quantici e gli Interrogativi della Matrice. Per conciliare il riposo di H.H.G.A.T., il Seguace materializzò una Gatta Interrogativa, una copia di una micia reale della dacia di H.H.G.A.T. di nome Tifùna, che le indusse il sopore. Cercò di fornire all'omone i rudimenti di una comprensione profonda della Dimensione Interrogativa, e gli parlò della peculiarità del suo Mondo del Contatto nei piani oscuri della guerra delle Ali Nere, ed in quella peculiarità gli prefigurò la parte speciale che lui stesso avrebbe dovuto giocare : svegliare la sua intera Luna, sconfiggere il Distacco che era dilagato nel Mondo del Contatto e far risorgere l'Alleanza.
Prima di svanire, la micia Interrogativa graffiò un effimero messaggio su un bracciolo, che il Fabbro notò appena : – *Chiama le Bistelle !* –, e che quando ricontrollò sembrarono solo segni senza senso. Il treno Interrogativo pareva infinito, e tuttavia H.H.G.A.T. insistette a dirigersi alla testa. E la raggiunsero. Nella cabina, simile ad un vecchio violoncello, un Valìrion di Nhyss–Vlàdilan riposava nella custodia. La bionda si emozionò e, seppur intimidita dalla presenza del compagno, per una volta acconsentì a suonare per lui. La sua fiamma interiore si svegliò nel suonare un'antica ballata guerresca. La cabina svanì e comparve un immenso organo a canne che suonava per conto proprio le note mancanti dalla partitura, a cui seguirono altri strumenti Interrogativi, mentre l'omone ascoltava rapito. Una barriera, una resistenza mai infranta prima, si spezzò nella Lady Grimzwhèldier che, infine, per la prima volta cantò. Qualcos'altro si sbloccò : in risposta al suo canto sorse la voce di un possente Alleato, ritornato dagli abissi del suo esilio, e presto acquisì sembianze visibili. Esalò come un vapore invisibile scaturendo dalla stessa H.H.G.A.T. e si rese riconoscibile : era l'Esule ! Eppure non era completo.
Estasiato nel contemplarla, l'omone notò con sconcerto qualcosa prorompere anche fuori da sé, simile ad un'onda di marea, che sgorgava immensa e si gonfiava. Non sapeva di averla contenuta. Non era il Bulbo né l'Ordinatore, ma ancora qualcosa di più antico. Che aveva sempre avuto dentro, immemore, e solo il Canto di H.H.G.A.T. aveva potuto svegliare. Un intero oceano sgorgava trasudando come un cupo icore bluastro, screziato di lampi scintillanti, pareva elastico e gommoso, trasparente come i Bulbi. Ed anche questo si fuse con l'aureola fiammeggiante che era scaturita dalla ed incoronava la bionda. Il Ribelle si ricostituì, sebbene ancora non del tutto completo, immenso al punto che le sue braccia racchiudevano l'intero orizzonte. Poi si ridusse a loro misura, per parlare. Si stupì di essere stato svegliato così tardi, sorpreso che lei non avesse mai cantato prima, visto che la nuova Guerra Interrogativa era cominciata.
Rievocò l'inganno dell'Ultimo Nemico, il perfido Graavjmorg, quando l'Esule aveva lanciato la Linea Serpéa per puntellare la Spirale di Scala che vacillava. Ordinò che l'omone gli

consegnasse l'Ordinatore, rilevando come non possedesse alcuna caratteristica dei Bulbi, affinché potesse completarla e potenziarla, conferendogli anche il Potere Sigillante dei Bulbi. Completatolo, lo rese all'Irongardiano, spronandolo a difendere la bianca regina e a combattere le Ali Nere. Quindi li trasferì Egli stesso, per la gran fretta, alla base del Pilastro. Nella notte bagliori oscuravano il cielo : erano i boati delle torpedini nucleari. Stavano bombardando Astòria ! H.H.G.A.T. gli promise che sarebbe rimasta al suo fianco, e l'omone salì alla dimora sia per radunare i 7 gatti, a cui diede appuntamento nella Piana di Ianaràna, sia per recuperare un simbolo cruciale per la sua GòunderWhelt : l'usbergo rodiridato, l'armatura del Drakònnacht, che l'avevano onorato di custodire. Il MietiDrago risorgeva per la sua Luna.
Trovarono una situazione sul campo molto seria, con un assedio su vasta scala portato da truppe di invasione Fuorimondo congiunte : Pegasiane ed Onironesi. Astòria sembrava il fulcro delle manovre. I resistenti avvistarono **qualcosa** provenire dalla bassa Val d'Àster, sul dorso di due Ippottapodi. Poco dopo da tutte le trincee emersero gli assediati, mulinando i propri Dàgda–An–Gu–'Bàrra : stava arrivando il Drakònnacht. Fu Conner Dèagan O'Dùnberry ad avvistare il MietiDrago per primo. Lo percepirono in modo distorto coi binocoli, poiché stava facendo ricorso alla terribile arma Interrogativa, e l'Ordinatore pur potenziato non poteva prevalere sul dogma inaggirabile di farsi percepire solo da chi già credesse. Volontari Dartigannici menzionarono il loro Dio Totante, perché in qualche modo l'eco della sua liberazione dei detenuti di Rùrrog era riuscita a trapelare.
L'entusiasmo degli Astoriani per il ritorno del Fabbro fu tale da metterli in uno stato mentale alterato e parzialmente permeabile, cosicché T.G.B. poté lasciar partire tremende sventagliate di Punti con l'Ordinatore, spazzando via Vampiroidi e Protovampiri dal cielo e facendoli piovere giù sfracellati e sforacchiati come colabrodo. Le forze aeree delle Ali Nere si ritirarono lasciando le truppe di invasione terrestri senza copertura. L'Ordinatore diffidò il Fabbro a tentare ulteriori sortite senza prima avere persuaso la sua gente a recuperare la fede perduta e a superare il Distacco : quel compito spettava a lui. Percepiva inoltre l'arrivo di Rògrod il Persecutore : avevano poco tempo. Tutta la GòunderWhelt ed i volontari delle altre Lune (Harmìti, Dartigannici) si radunarono a Ianaràna per accogliere colui che era stato il Leone di Astòria e che tornava a reclamare l'antico ruolo.
H.H.G.A.T. parlò per prima e si presentò, mentre in alto il turbine degli stormi delle Ali Nere stagnava, esitando. T.G.B. iniziò un comizio, prendendola larga ma pensando che dovesse attaccare l'amnesia globale alle radici, laddove il Distacco era iniziato, molto prima della guerra. Il vecchio Lear fece resistenza, come atteso, negando l'esistenza stessa degli Evanescenti, perché come i più tra gli astanti pensava che li avessero abbandonati e traditi. L'arringa si incendiò di polemiche e ravvivò antichi rancori. Pur riuscendo a prevalere dialetticamente ed incrinando le resistenze, T.G.B. non riusciva a far breccia nell'amarezza e scetticismo, mentre rammentava loro che potevano ancora chiamarli in qualsiasi momento, e gli Evanescenti sarebbero accorsi. Probabilmente avrebbe fallito. Malgrado la tensione lo stallo si protraeva, ma non sarebbe durato. Sì, avrebbe fallito !
Ma accade qualcosa di impossibile. A dargli manforte accorse il PIF, lo stesso che era stato bandito e che, violando il confino per superare la barriera tra le Dimensioni, cominciò ad ardere e consumarsi. H.H.G.A.T. lo vide per prima, e scostò la stellina da davanti al naso dell'omone.

Fu un bambino di 4 anni a cavalcioni di un anziano a notare il PIF che si attardava girellando attorno al capo del MietiDrago, e lo indicò alla sorellina. Gli astanti cominciarono a percepirlo lentamente, come nel vedere il secondo piano di uno stereogramma. Il Mastro decise di forzare la mano sfruttando l'onda di commozione dolente, e mostrare nuovamente l'Ordinatore nel suo aspetto straniante. Quella notte la Luna Greve si svegliò e vinse il Distacco, ed in seguito venne ricordata come La Notte dell'Alleanza. E, come aveva letto nei graffi della gatta Interrogativa Tifùna, rammentò di evocare le Bistelle. Nella sua mente chiamò le legioni Interrogative dalle Fortezze della Linea Serpéa, ed esse si ammassarono, attendendo il permesso della folla radunata. Gli Irongardiani si unirono al suo richiamo. Aprirono un'immensa Porta in cielo, la Barriera tra le Dimensioni si lacerò e gli Interrogativi irruppero in massa. Per la prima volta l'Ordinatore parlò con voce udibile da chiunque volesse ascoltarlo, unendosi all'arringa del suo portatore, e spronando gli Alleati a combattere fianco a fianco.
Poco dopo però arrivò anche il Vulgroùwl Nero, il Persecutore Rògrod, la cui venuta ringalluzzì le orde volanti che tornarono ad avventarsi sui resistenti. Ma, al contempo, tra le gambe della folla arrivarono anche i Miagolieri. L'Esule sussurrò nella mente del MietiDrago di farsi avvistare in molti luoghi della sua Luna contemporaneamente, come fosse onnipresente, e di trarre a sé il Persecutore al di fuori del Tempo. Il Persecutore possedeva una tripenne, Zùrnarog, ed un dono del Krycnuros Nero : un fuoco rosso che conferiva al Nemico il potere di lacerare i Bulbi e le Bistelle, e lo infuse ai suoi stormi. T.G.B. combatté con Rògrod, che coinvolse anche H.H.G.A.T. per deconcentrarlo. La mischia divenne convulsa, poiché le orde di Protovampiri e Vampiroidi dovettero fronteggiare il nerbo delle difese interrogative.
Tuttavia la Grimzwhèldier, da buona stratega, notò come gli Abitatori dei Reami Quantici e le entità Interrogative combattessero fianco a fianco ma separatamente, senza capirsi, e non la ritenne cosa buona, perché pareva quasi un ultimo colpo di coda del Distacco. Doveva dare un esempio contrario. Provò a convocare delle Bistelle, sorprendendole. Esse non erano in grado di parlarle, ma parevano udire lei, mentre i Bulbi sembravano più comunicativi. Con uno sforzo, H.H.G.A.T. superò l'abisso che li divideva, e trovò il modo di comprendere i pensieri di una Bistella. H.H.G.A.T. suggerì di cambiare le consolidate tattiche Interrogative, destando perplessità e stupore. Fu così che ella stessa forgiò le Polistelle, unendo, dividendo e ricombinando le Bistelle in cluster poliedrici che manifestarono nuove peculiarità. Esse si saldarono in nuove configurazioni. Le nuove Polistelle sembrarono corazzate ed altamente resilienti ai danni, capaci di auto ripararsi : resistevano alla lacerazione, quasi che fossero Interrogativi Blindati, ed inneggiarono all'Alleanza, rievocando il Primo Atto Causativo.
L'omone trovò il modo di generare miriadi di Bulbi attraverso l'Ordinatore, tessendo una trappola per Rògrod e Méndros, che era sopraggiunto, e grazie anche ai Miagolieri riuscì a portarseli entrambi in una bolla sigillata. A propria volta anch'egli interagì profondamente con la Natura Interrogativa, alterandola creativamente, per inventare i MultiBulbi, molto più sigillanti e resistenti nel potere del Confino. Ispirato, trovò sintonia con la Sfera Guardiana e la persuase a richiudere il Varco, generando una regione isolata del NON–Tempo laddove avrebbe combattuto da solo i due nemici, ed essa venne inglobata dal PluriBulbo, che affondò sino al centro della Luna Greve.

Ma la guerra non investì solo la Luna ribelle. Un violento attentato, rivendicato poi dalla R.E.I.C., scosse la Torre di Cristallo delle Lune : la superba sede del Sopra–Governo Centrale dei Satelliti. L'attentato avvenne proprio durante un comizio in cui Gotthymer, il Cavaliere Supremo, mentendo largamente, annunciava soddisfatto come i caduti tra i ribelli sulla sola Ìrongard ammontassero già a 3'250'000 contro un solo milione Pegasiano (mentre i resistenti avevano in effetti subito inspiegabilmente perdite inferiori agli assedianti). Gotthymer comunicava alla folla che stava per inviare il Cavaliere Generale Moss, al Comando della Prima Divisione Planetaria, a gestire l'insurrezione delle Lune. Nessuno sembrò chiedersi come mai, se la campagna andava così bene, intendesse mandare rinforzi, o non osò dirlo. Un numero di esplosioni poderose squassarono due interi piani dell'edificio vicino. Tentare di catturare i patrioti attentatori si risolse in un eccidio mutuo, in cui 28 Irongardiani si portarono all'inferno oltre 80 Pegasiani della polizia militare, avendo lasciato in anticipo altre cariche ancora più potenti, per chiudere la trappola : non ci fu nessun prigioniero da interrogare.
Lord Gotthymer cominciò a sospettare del Gran Cavaliere Kasìmir Rjùbjlov, assente al comizio. Non si erano ancora ripresi dallo choc che il Generale Rathdgue, comandante della Cintura Orbitale Difensiva, annunciò in diretta un allarme con 'Codice Tre' : 22 incrociatori Pirati stealth stavano entrando nell'atmosfera dopo avere eluso le difese. Sapendo di rischiare, decise di inviare Rjùbjlov come rinforzo.
Tyndàryss venne riconosciuta Generale e comandante delle Armate della Confederazione delle Lune. Cercò di evitare il ricorso alle testate balistiche nucleari interplanetarie, il cui uso era caldeggiato sia dai Clan, in ritorsione, sia dai Pirati di Dhagghler. Su Pégaso, il Gran Cavaliere Kasìmir Rjùbjlov, di origini Irongardiane e che comandava la Terza Divisiona Planetaria, si ammutinò con tutti i gli uomini che aveva pazientemente selezionato in lunghi anni e preparato per quel preciso momento, lanciando l'operazione segreta Operazione Doz–Lounge. Riuscì a portare l'85 % dei vascelli a defezionare, superando l'improvvisato e debole blocco planetario e portandosi presso la Fascia Asteroidale. Divenne chiaro a Gotthymer come il traditore e Dhagghler della Confraternita dovessero già avere accordi di qualche genere. Fin quando rimase nella Fascia, Rjùbjlov accettò i consigli strategici del braccio destro di Thiggh Dhagghler, l'abile Pirata Dònovan Chao–Rûn di Hàrmias, a bordo sull'Ammiraglia : la possente Misàrajam da poco ribattezzata Kearrt–Gae–Bolgam. L'ammutinato Gran Cavaliere ebbe modo di apprezzare quale reputazione, presso i Pirati, si fosse ricavato il Drakònnacht, che era impaziente di incontrare dal vivo. La Terza Divisione si rassegnò ad una guerriglia di logoramento e dopo otto giorni di infruttuoso assedio da parte della flotta punitiva Pegasiana, le navi di Moss e Stratkovenn rinunciarono e vennero ridestinate alla missione originaria : piegare la Luna Greve e poi le altre quattro insorte.
Pur negandolo, i Pirati possedevano un trasmettitore InterGalattico illegale : ne concessero l'uso al Gran Cavaliere che, da parte sua, non si riteneva un ammutinato, ma anzi riteneva illegale la campagna militare di Gotthymer contro il Paese Antico, e voleva sottoporre la questione al Regolazionista Centrale della Galassia Helikorne o ad un suo Emissario. Era inoltre a conoscenza dall'interno della corruttela che ammorbava il malgoverno Pegasiano. Cinque Lune insorte non potevano essere una coincidenza. Il trasmettitore gravitazionale a modulazione di neutrini non era però nella fascia, ma nascosto sotto l'emisfero gelato della Luna di Òniron, nei

luoghi dove le Drago–Montagne deponevano le ovoidi o si scontravano. Vi si recarono segretamente. Prima di contattare l'Emissario del Regolazionista (conosciuto come il Taradiano, pur non essendo un Patrizio egli stesso), Rjùbjlov pensò a come sostenere la candidatura del Drakònnacht come portavoce di tutta la lega delle 5 Lune insorte, a causa della sua popolarità ed essendo il MietiDrago benvoluto ormai anche tra i Pirati stessi. Il Taradiano accettò un sopralluogo, per incontrare il rappresentante da loro nominato a raffigurargli i problemi alle radici della guerra, poi i tre tornarono nella Fascia, sfuggendo di misura ad una pattuglia Onironése.

Libro Settimo : LADY 'ACCIAIO'. VITTORIA ?

Il colossale vascello cargo minerario, la Zenòbian, scortata dall'Incrociatore InterGalattico Deneb II guidato dal Patrizio Alto Ammiraglio K'Oransh–Tugh, ricevette la spoletta del MietiDrago, nominato portavoce. L'omone salì a bordo con la cartella contenente le sue deleghe, esposti, lamentele e richieste. Era plenipotenziario, autorizzato a trattare le infinite risorse minerarie di Ìrongard. La GòunderWhelt prescelta, Hollow Dourne, avrebbe offerto una lucrosissima concessione mineraria presso l'immensa caldera del Nighdindìn, oltre ad obbligazioni decennali per 800 miliardi di crediti standard, coperte da lingotti di metalli preziosi. L'Assemblea Generale delle Lune Insorte aveva pre controfirmato tutti i documenti. A colloquio, T.G.B. scoprì che colui che si faceva chiamare il Taradiano non era un Patrizio del Centro, bensì un vegliardo, emigrante Irongardiano. Kyle Duncan McGregor, del Clan McGregor. Nientemeno che dell'Isola di Ulh !
Il primo Consiglio di Guerra della Confederazione delle Lune Insorte si tenne a Grimzwhèlde, dopo avere sfondato a forza bruta l'embargo Pegasiano. Tra la casata reale locale e gli Irongardiani correva parecchia ruggine e diffidenza reciproca. Rè Thangsted Njgelym Tar Kaeen Antor riconobbe agli Irongardiani il ruolo di guida, anche se simbolica, dell'insurrezione. Non osò proporre, anche se la detestava, la revoca della nomina di Lady Àldryss Tyndàryss a Comandante Supremo delle operazioni che, sapeva benissimo, non sarebbe mai passata ai voti. Ai lavori dell'Assemblea si verificarono i primi screzi tra i Pirati e gli aristocratici Grimzenwhelderian. Si rischiarono risse. H.H.G.A.T. e Rjùbjlov si scambiarono stoccate, e velenosamente Alorie s'immischiò coinvolgendo il Fabbro, costringendolo a cercare di ricucire gli strappi ed evitarne di peggiori.
Conner Déagan O'Dùnberry, delegato dal MietiDrago, incontrò Brandon Ahern Wexdodge, ingegnere minerario della Zenòbian di origini Irongardiane, alla caldera del Nighdindìn, presso la GòunderWhelt di Hollow Dourne. Subito calarono la Geòvora sub orbitale per fondere e succhiare metalli pregiati. La concessione durava 400 giorni di prelievo ininterrotto, e fino ad un massimo di 0,62 Km^3. Il Drakònnacht non era stato totalmente trasparente, nelle trattative col Taradiano. Aveva dal principio avuto altre mire oltre a quanto pattuito per iscritto nel contratto. Voleva per H.H.G.A.T. un moderno vascello InterStellare iperluce da guerra, ma al contempo aveva in serbo una sorpresa per il Taradiano : un giacimento di Bregdnolite presso la caldera, e l'ingnere minerario lo trovò alle prime prospezioni. Sulle prime McGregor rifiutò, ma rimuginandoci sopra alla fine addivenne a miti consigli : voleva quella Bregdnolite ad ogni costo. Produsse un contratto retrodatato in base al cui l'aggressione Pegasiana configurava un

danno diretto a preesistenti interessi locali del Centro (per tramite del Taradiano e del Regolazionista). E ciò a sua volta legittimava l'invio di una nave da guerra in piena regola (il Deneb II) e di aiuti militari agli autoctoni per autodifesa.
In patria le ruggini tra H.H.G.A.T. e la casata reale si acuirono, in particolare col cugino maggiore, Thelgavard, Lord Cancelliere. Ad un banchetto si verificarono screzi già a partire dalla disposizione dei seggi, avendo il Cancelliere collocato quello della bionda Valchiria lontano da quello del Drakònnacht, che risolse a modo suo. La moglie, Lady Floryndell, gli scoccò varie frecciatine esaminando il suo Dàgda–An–Gu–'Bàrra, sin quando la rintuzzò facendole notare che era antico di 800 anni, e che il suo Clan era di conseguenza molto più vecchio della casata reale di Grimzwhèlde. In un intermezzo di effimera quiete, il MietiDrago chiese a H.H.G.A.T. di sposarlo, ed impulsivamente lei accettò.
Tuttavia in seguito, tramite il Lord Cancelliere, le venne comunicato che il Monarca non avrebbe avallato il suo futuro matrimonio, alla presenza di T.G.B. e del Primo Consigliere Astoriano : Lear McCormac. Perlomeno non prima di avere regolarizzato un fidanzamento ufficiale. Poi la Lady Grimzwhéldier scoprì che alcune incursioni su Ùthmogh, che erano state organizzate in modo segreto, senza il suo benestare, avevano invece avuto quello del Fabbro, e dell'Avanguardia della R.E.I.C. Quel fatto cominciò a scavare un solco tra loro : lei non avrebbe mai accettato di mischiarsi con '*quella gente*'.
Cominciò a soffrire per fitte atroci di una misteriosa emicrania, lei che il mal di testa non l'aveva mai conosciuto in vita sua, e la luce stessa parve incupirsi. Senza nemmeno ben sapere cosa stesse facendo, gli chiese di poter pensare con più calma a loro due, e l'omone incassò il colpo come una bestia ferita a morte, accettandolo, giurando che avrebbe aspettato anche per l'eternità. Ma nessuno dei due osò rinnegare le promesse scambiate, sapendo che sarebbe stato un gesto irrevocabile. Così regolarizzarono almeno il fidanzamento ufficiale a tappe forzate, in un clima surreale e freddo. Dopo la cerimonia, nel rito Grimzenwhelderian, si fidanzarono anche secondo il costume Irongardiano, ciascuno coi propri dubbi irrisolti ed attanagliato da paure per il futuro, mentre la Grimzwhèldier aveva l'oscura sensazione di qualcosa di vago in lei che non andasse. Poi i lavori dell'Assemblea si chiusero e dovettero tornare alla guerra. Sulla via di ritorno da Grimzwhèlde lui e H.H.G.A.T. avrebbero viaggiato su navi diverse e ciò per il MietiDrago era fonte di ansia e tormento.
Le Divisioni Planetarie dei Cavalieri del Cosmo Pegasiani reagirono alle manovre di riposizionamento delle astroflotte delle Lune Insorte. La nuova strategia era fare terra bruciata tra gli alleati della Luna Greve, ma al contempo risparmiarne una facendo leva sulla diplomazia, per dividere il fronte ribelle : il Cavaliere Generale Moss avrebbe tentato di indurre il Monarca di Grimzwhèlde a defezionare. Anche Tritone venne declassato di priorità, così come pure gli assalti alla Fascia Asteroidale, tecnicamente troppo onerosi. Le Lune di Dàrtigan ed Hàrmias invece dovevano venire schiacciate prioritariamente. Il Cavaliere Generale Stratkovenn, con l'intera Seconda Divisione Planetaria integrata da più un quarto delle forze della Prima Divisione (la Quarta Armata), iniziò l'invasione del Vecchio Paese.
Lord Gotthymer aveva un asso nella manica segreto : aveva allacciato contatti con un temibile avversario del Regolazionista Centrale di Galassia, un suo pari grado della confinante Galassia ellittica Hobgoobol. Aveva ottenuto sotto banco, dietro pagamento di cifre astronomiche per

corrompere ed ungere ingranaggi, il Vargàkxys : un Vascello Epuratore InterStellare. Il vascello fantasma Hobgoobler era stato assegnato all'Ammiraglio Onironese Romòlian Hommerton. Grazie a questo asso non avrebbe smosso di un millimetro i possenti Vascelli InterGalattici della Dotazione Standard distaccata su Pégaso, né fatto ricorso alle loro armi Gravitazionali rilevabili anche al Centro. Hommerton era un pazzo sanguinario, sgradito persino al suo superiore, Stratkovenn ! Ma sarebbe andato bene per stanare Rjùbjlov, il traditore disertore, che presidiava lo spazio attorno alla Luna Pesante, che appariva come un boccone invitante, seppur ancora molto fortificata e ben difesa. Inoltre Stratkovenn intuì dalle processioni di spolette minerarie la presenza di qualcosa di colossale, pur invisibile a qualsiasi sensore : in altre parole sospettò dell'esistenza della Zenòbian senza neppure averla potuta vedere.
Si verificarono infatti incidenti con le spolette minerarie, la cui interferenza fastidiosa fece saltare i nervi a Stratkovenn, che diede ordine di attaccare quelli che avessero intralciato le manovre. Appena lo fece, il Cargo InterGalattico Zenòbian uscì dalla dissimulazione stealth ed intimò alla flotta degli attaccanti di cessare di danneggiare mezzi di proprietà del Regolazionista Centrale ed avviare procedure di conciliazione per rifondere i danni, ammonendo i Pegasiani che non solo il Cargo era bene armato, ma che l'Incrociatore InterGalattico Deneb II era stato assegnato di scorta. Mentre contrattava sul difficile incidente diplomatico, Hommerton informò Stratkovenn che i ribelli si erano dotati di una nave iperveloce che aveva eluso lo sbarramento del fronte e che era diretta nientemeno che a Pégaso stesso, accompagnata da un robusto e capiente cargo blindato, che sospettava essere gonfio di incursori. Solo la Cintura Difensiva si parava tra questi ed il Grande Pianeta : nessuna nave era libera di intercettarli. L'Ammiraglio pazzo Onironese ricevette l'ordine di lanciarsi all'inseguimento col Vargàkxys, per intercettarli prima che potessero arrivare a colpire Pégaso.
Dalla plancia del Deneb II, neutrale, l'Alto Ammiraglio Taradiano, il Patrizio K'Oransh–Tugh, osservava ammirato le evoluzioni della nave d'argento che fronteggiava il poderoso Vascello Epuratore Hobgoobler, essendosi rifiutata di lasciare indietro il cargo blindato (su cui viaggiavano gli incursori Irongardiani ed il Drakònnacht). T.G.B. convinse il Comandante Pirata a fornire fuoco di copertura alla Vàlltann IV, siccome sembrava che la Freccia d'Argento intendesse ingaggiare battaglia contro il mostruoso Vargàkxys. Mediante sensori interferometrici, H.H.G.A.T. riuscì ad intercettare i segnali di A.R.T.A.N. : il sistema con cui aveva lavorato per anni e che conosceva meglio di chiunque altro. Stavolta sarebbe stato suo avversario. Il Patrizio K'Oransh–Tugh osservò gli schemi di combattimento dell'Ammiraglio Tyndàryss, pieno di stupore ed ammirazione. Purtroppo T.G.B. scoprì di non poter usare l'Ordinatore per tenersi informato, perché entità Nemiche di grande potenza interferivano sul Vargàkxys. Dopo un lunghissimo scontro simile ad una partita a scacchi, sebbene in forte inferiorità materiale, H.H.G.A.T. riuscì a colpire il Vascello Epuratore Hobgoobler con una Torpedine Tolkand ad alta penetrazione. Lo scontro si protrasse asperrimo per molte ore, e la Freccia d'Argento diede fondo ad ogni briciola di munizioni. In quella mirabile battaglia spaziale il Generale Àldryss Tyndàryss si guadagnò anche lei un soprannome : Lady Acciaio. La bionda Valchiria offrì la resa, ma Hommerton rifiutò.
Ridotto all'impotenza su un rottame fumante diventato un bersaglio fisso, l'Ammiraglio Onironese si appellò al suo vero padrone segreto : Vlàdirog ! Ma lo Zìvouggurd delle Ali Nere

non poteva offrirgli nessun aiuto : anche il fronte avverso godeva della protezione di qualcosa di estremamente potente. Se avesse interferito, anche l'alleato degli Irongardiani si sarebbe scatenato senza remore. Lo stallo era reciproco. Per ordine di Vlàdirog, il Vargàkxys fece decollare tutti gli astrocaccia. Ma il disastro fu evitato per l'arrivo insperato di astrocaccia dalla Fascia Asteroidale, che scortavano uno sciame coerente di otto asteroidi semi artificiali verso la Cintura Difensiva di Pégaso. L'Ammiraglio Dònovan Chao–Rûn in persona pilotava uno degli astrocaccia. I rinforzi consentirono di riorganizzarsi alle squadriglie di astrocaccia, numericamente inferiori, della Freccia d'Argento e del cargo blindato. Gli stormi del Vascello Epuratore Hobgoobler vennero dispersi e decimati, mentre H.H.G.A.T. tornava libera di dare il colpo di grazia alla mostruosa nave madre. Prima che l'intero scafo venisse divorato dall'esplosione, Hommerton si appellò a Vlàdirog, offrendogli l'anima purché lo salvasse e gli desse l'opportunità di vendicarsi in futuro di Àldryss Tyndàryss, e lo Zìvouggurd delle Ali Nere accettò, a patto che giurasse di portarla a lui illesa.
I piani cambiarono : anche se la Vàlltann IV non era più in grado di condurre l'assalto, il cargo blindato era operativo ed i Pirati della Confraternita guidavano uno sciame di finte meteore, abilmente minate, contro le difese planetarie Pegasiane (strutturate in sei gusci), scortate da stormi di astrocaccia leggeri ed evasivi. Facendo brillare le mine e frammentare lo sciame, Dhagghler spazzò via praticamente un intero settore di satelliti difensivi, aprendo una breccia enorme nell'ombrello protettivo. Il gigante attonito si risvegliava nudo ed inerme nei confronti di un attacco dallo spazio per la prima volta nella sua storia. Il cargo blindato abbordò la stazione orbitante Kàllidslar e la conquistò. Per quanto non fosse geostazionaria, a quel punto le stesse armi difensive vennero puntate contro la superficie. Da lì si potevano tenere sotto tiro sia la Torre di Cristallo sede del Sopra–Governo delle Lune, per sei ore al giorno, ma anche selezionare altri bersagli, come le megalopoli di Pégalyss o Gàbilorn, seminando il terrore.
A quel punto, dopo avere stroncato la resistenza spaziale di Hàrmias e Dàrtigan, il Cavaliere Generale Moss venne richiamato con urgenza al pianeta madre senza poter consolidare nessun avamposto in superficie. Le ingenti forze assegnate a Stratkovenn per piegare la Luna Pesante subirono ammutinamenti degli Onironesi, che pretesero di effettuare rappresaglie per la sconfitta subita dal loro Ammiraglio Hommerton e vendicarsi degli Irongardiani. La Zenòbian cominciò a spazzarli via senza neppure coinvolgere il Deneb II, ma non prima che gli Onironesi avessero svuotato le stive delle munizioni, scaricandole su obiettivi civili Irongardiani con un bilancio sanguinoso stimato tra i dodici e i sedici milioni di vittime, una cifra astronomica per il Vecchio Paese e che portava il computo dell'intera guerra al catastrofico totale tra i ventotto e i trentadue milioni.
Frattanto gli Incursori Irongardiani si preparavano al blitz alla Torre di Cristallo. Preso dalla disperazione che nessuno dei contingenti schierati lontano sarebbe tornato in tempo, il Cavaliere Supremo Gotthymer compì una mossa gravissima. Nominato il Generale Mantor, delle forze di terra, Cavaliere Generale di Pégaso e nuovo Comandante in capo dell'astroflotta, gli ordinò di far decollare i tre Vascelli InterGalattici della Dotazione Standard, non più usati da molti secoli. Anche il Generale Rathom viene promosso a comandante di vascello. A quel punto la neutralità del Deneb II, che sfoggiava i vessilli del Centro, decadde. L'Ammiraglio K'Oransh–Tugh intervenne per inibire l'intervento delle navi della Dotazione Standard in meri affari interni

locali. Il Patrizio Taradiano diede solo qualche dimostrazione della potenza del suo Incrociatore InterGalattico, molto più moderno. In automatico tutte le autorizzazioni all'uso degli armamenti pesanti vennero revocate per accertamenti, poiché le sue credenziali erano di livello superiore, ed il ricorso alla Dotazione Standard era subordinato al benestare del Centro.
Gli insorti sfondarono le deboli difese residue di superficie, e cominciarono a lanciare i paracadutisti direttamente sulla Torre di Cristallo delle Lune. Thomas Gordon Brian, il MietiDrago, sbarcò coi primi ranghi. Le notizie sull'assurdo, criminale colpo di coda Onironese sui civili della sua Luna lo avevano trasfigurato in una furia disumanizzata a sua volta. Sbriciolarono le forze di terra di difesa e la popolazione civile si chiuse nelle case delle megalopoli, terrorizzata, gridando dell'arrivo di Lord Drago. I pochi cecchini vennero scovati e trucidati sul posto per rappresaglia. Ma il Leone di Astòria non scordò di aver promesso all'Emissario del Regolazionista di evitare spargimenti di sangue tra i civili che non combattevano, e malgrado il furore, mantenne la parola data. In tempi non sospetti, Rjùbjlov, uomo di ferro dei servizi segreti, aveva trafugato i piani costruttivi della Torre di Cristallo, ed ora la Confederazione delle Lune Insorte li aveva a disposizione.
Cinta d'assedio, venne dato inizio all'operazione Passi Pesanti. Mediante una marcia cadenzata, senza uso delle armi, e dopo aver sabotato gli smorzatori antisismici reattivi e gli attuatori viscoidraulici, avrebbero mandato in risonanza l'intera struttura, guidati dagli analizzatori armonici di vibrazione. Ai politici in ostaggio, gli incursori intimarono di accettare l'abrogazione totale e completa del Trattato di Limitazione Tecnologica e l'indipendenza totale delle Lune Insorte, per poi mettere mano ad una nuova Costituzione complessiva del Sistema. Tutti gli emigranti Irongardiani accorsero spontaneamente a dare manforte, istruiti dalla R.E.I.C. sulle modalità dell'operazione Passi Pesanti. Collateralmente crollò anche l'Obelisco, in piazza Tanis IV. Quando file e file di vetrate cominciarono ad esplodere, gli ostaggi si arresero, sporgendo improvvisate bandiere bianche, mentre quelle Pegasiane venivano ammainate. T.G.B. si appartò dalla folla che urlava canti di guerra Irongardiani, e su un macigno dell'Obelisco frantumato, parlò all'Ordinatore. Esso gli rammentò il vero scopo, la vera guerra, e l'omone lo rassicurò che non ci sarebbe stato nessun Distacco : Vlàdirog mancava all'appello, e lui se lo ricordava bene.
Conclusisi i primi scontri, il Trattato di Limitazione Tecnologica venne abrogato unilateralmente dagli insorti. I Clan Irongardiani, tramite le GòunderWhelt, nominarono il Drakònnacht portavoce con delega totale a trattare per la sua Luna Pesante, poiché ormai il MietiDrago non apparteneva più ad Astòria in particolare. Il Patrizio Taradiano K'Oransh–Tugh convocò i Cavalieri Generali Moss e Stratkovenn, i neo–nominati Mantor e Rathom, il Comandante Rathdgue della Cintura Orbitale, per istruire un processo e deferirli alla corte marziale, oltre allo straordinario condottiero che aveva guidato la Vàlltann IV nell'epica impresa contro Vascello Epuratore Hobgoobler. Era impaziente di conoscere quell'Ammiraglio, a cui appose una medaglia della sua casata. Gotthymer risultava al momento irreperibile, ma la R.E.I.C. confidava di scovarlo.
Moss e Rathdgue se la cavarono con poco e non furono nemmeno degradati, per Hommerton il Patrizio spiccò un mandato d'arresto InterStellare, e l'alta corte marziale sarebbe stata presieduta da H.H.G.A.T. stessa, a cui assegnò anche la reggenza in attesa che Pégaso eleggesse

un successore equilibrato. Toccò ad un dissidente dell'opposizione, prima repressa, il Dottor Phargo Waaynyar, fermo oppositore delle politiche imperialiste Pegasiane pur essendo tale di nascita, e che per tale ragione era stato insignito di una medaglia della Confederazione Alleata, succedere alla carica di presidente prima usurpata da Gotthymer. Per Ìrongard, dopo le dimissioni del Fabbro, subentrò a portavoce Sèamas Caiseal O'Wicklow di Hollow Dourne. L'Avanguardia spiccò una sentenza di morte verso Gotthymer ed inaspettatamente, lugubre, il Drakònnacht l'appoggiò senza tentennamenti. Stesso fato toccò al latitante Comandante Onironese Z'Moriart Kimmff, mandante dell'uccisione impunita del Giudice Òbilon Vàldegar, e ad Hommerton. Nella neo insediata Assemblea Generale i Pirati stessi della Confraternita trovarono rappresentanza. Con l'astensione dei membri Pegasiani, Òniron venne posta sotto embargo totale in attesa di una resa incondizionata e della consegna dei responsabili militari delle stragi sulla Luna Pesante : ai processi Ìrongard avrebbe avuto potere di veto insindacabile.
Il MietiDrago non vedeva l'ora di potersi dimettere da ogni incombenza politica e tornare alla sua vita normale. Non aveva più praticamente potuto incontrare la futura moglie, oberata di incarichi quanto lui. In cuor suo la Grimzwhèldier, che era stata candidata suo malgrado a Cavaliere Supremo, pregava di non venire eletta per calcoli politici sotto traccia. Ma ogni volta che il Drakònnacht prendeva la parola all'Assemblea con le sue dure arringhe intransigenti, come il suo paese si aspettava da lui, vedeva il viso di Tyndàryss corrucciato e sofferente, come se la stesse ferendo. Ma non poteva evitarlo : gli avevano affidato di contrattare i risarcimenti per i danni di guerra recenti e per lunghi secoli di buia oppressione, e toccava a lui riscattare il Paese Antico. Ma ciò aveva un prezzo : lei non rispondeva più ai suoi messaggi ed ormai lo evitava. Servirono due ulteriori mesi per redarre le nuove Costituzioni Federali e quella unitaria del Sistema.
Lady Àldryss Tyndàryss andò a trovarlo alla sua sede provvisoria quando non si aspettava neppure più che intendesse rivederlo ancora, ma non fu una visita di cortesia : gli rese l'anello di fidanzamento che le aveva dato su Grimzwhèlde. Gli disse che l'aveva accettato da una persona diversa, che pareva ormai del tutto scomparsa e cambiata. Quello che aveva davanti, disse, non era che un manichino a misura della R.E.I.C. Nel giurarle che nessun'altra più avrebbe preso il suo posto, il Drakònnacht scagliò via l'anello di osmio iridio con tanta stizza che perforò una finistrella, fischiando nella notte Pegasiana.
Poi l'omone, una volta solo ed abbandonato, andò a coricarsi sentendosi malato. Sentì di invecchiare molto rapidamente, schiacciato dal peso di tutti gli acciacchi accumulati nelle varie guerre. Anche la sua memoria cominciò a fargli brutti scherzi. Cominciò a dimenticare di essersi mai voluto sposare, come si fosse trattato di remote fantasie. Le sue mani, forti come pinze d'acciaio, ora sembravano deboli e tormentate da reumatismi. Allarmato, l'Ordinatore tentò di parlargli, ma non venne udito : T.G.B. era caduto vittima di un Distacco impenetrabile, in una maniera drammaticamente rapida e virulenta. La sua intera anima era implosa, si era accartocciata ed immiserita. I grandi piani dell'Esule franavano in modo catastrofico. L'Alleanza si disfaceva, venuta meno la chiave di volta. Anche Tyndàryss, camminando sola nella notte diretta alla Torre di Cristallo, vagava come in trance, un'atroce emicrania le trafiggeva il cervello, e si convinse anche lei che si fosse trattato solo di illusioni, forse di un sogno.

Occhi malevoli la spiavano dall'alto, nella notte, e sibilando riferivano al Padrone Assoluto. Un'ombra nera si allungò sulla parete della caserma in cui il Mastro Fabbro dormiva senza riposare. Occhi di brace fissarono il foro nel vetro, a misura di un anello. Osservarono l'Ordinatore agitarsi impotente, dimenticato ma ancora legato a lui, al fianco del corpo tozzo del MietiDrago. Aveva insinuato il suo cuneo nel punto più debole : il legame ossessivo del MietiDrago per la bionda Valchiria. Aveva innestato delle suggestioni ad orologeria nella mente di H.H.G.A.T. ai tempi della sua prigionia alla Zanna, tenui ed impercettibili, ancorate ai dubbi che già lei nutriva e per questo difficili da riconoscere com estranee. In cuor suo Vlàdirog tramò vendetta. Non osava ancora affrontarlo in campo aperto, non confidando nella solidità del Distacco, ma si ripromise di tornare a reclamarla quando il Drakònnacht fosse stato più vecchio, più stanco e deluso. Doveva avere pazienza e non fare passi falsi : ne avevano già fatti a sufficienza. Ma ormai era condannato. Riuscendo a separarlo dalla sua fata bionda, aveva spezzato la resistenza del 'Maiale'. S'innalzò nel cielo per tornare a Rùrrog.
SEQUEL *in fieri* !

● ***CAPITOLI***

LA TERZA GUERRA INTERROGATIVA – *TOMO PRIMO*.....6
1. {44969} IL MOSAICO ENIGMATICO.....6
1.1. {3615} Proemio : Tacciono le Voci.....6
1.2. {2815} Un Gatto di nome Nìsolo.....12
1.3. {3496} Mirònе ?.....16
1.4. {2764} A casa : Il Pilastro.....22
1.5. {5956} Ali nella notte.....26
1.6. {5251} Tanti dubbi, poche risposte.....35
1.7. {2375} La cotta di maglia di un Mastro Fabbro.....44
1.8. {2696} Un imprevisto di nome Alorie Jalix McWholle.....48
1.9. {3175} Due zanne.....52
1.10. {5283} Itar FireForge. Il secondo attacco.....57
1.11. {4865} Una chiamata non risposta. Benvenuti in una casa di Fabbri.....65
1.12. {2589} Nìsolo non la beve ! Sogni di vendetta.....73
2. {42322} SCORCI DI PASSATO.....78
2.1. {1974} L'isola di Dùrthang.....78
2.2. {3923} Il rapporto di Méndros, un Vampiro Mannaro.....81
2.3. {3162} Maestro d'Arme personale.....88
2.4. {3963} Accoglienza ingrata.....93
2.5. {3205} Arrivederci, Mary Abel.....99
2.6. {7040} Oh Fabbro, scopriamo le carte !.....104
2.7. {3163} Ripartire da zero.....115
2.8. {3904} Che luce sia fatta !.....120
2.9. {3314} Ma non la moneta ! Aria di dipartita.....126
2.10. {3526} Ed all'improvviso, il mondo dietro il mondo.....131
2.11. {5073} I primi passi nel Labirinto Interrogativo.....137
3. {57010} INIZIATO AL LABIRINTO.....146
3.1. {2312} Rùrrog, la Zanna.....146
3.2. {4097} La venuta di Rògrod, il Persecutore.....150
3.3. {3438} Insegnamenti oscuri. Il Nemico.....156
3.4. {5221} La casa dei ricordi.....162
3.5. {4466} Imparare al Labirinto. Capire di non poter sapere.....171
3.6. {4199} Alorie Jalix contrattacca !.....178
3.7. {5858} Incubi. T.G.B. : – Non mollo ! –.....184
3.8. {2629} Una lettera per il Generale H.H.G.A.T.....194
3.9. {2304} L'Interrogativo di Comando da Guerra.....198
3.10. {3424} Caos al Pilastro.....202
3.11. {2104} Onironesi !.....208
3.12. {5342} Il ritorno di Thomas Gordon Brian 211
3.13. {6026} . . . . Si tinge di grigio.....219
3.14. {5491} Festeggiamenti altrui.....229

4. {62935} VELENI AMARI....238
4.1. {2257} Una certa Lady Janice....238
4.2. {1960} Delizie....241
4.3. {6293} Contro un muro. Domande....244
4.4. {4516} Progetti al Pilastro....254
4.5. {3106} Ipocrisie....261
4.6. {4244} Concessioni, rifiuti....266
4.7. {5490} A Gàbilorn....273
4.8. {4646} La crociera. Le insidie del Distacco....282
4.9. {4874} Ancora domande da Tyndàryss. Scricchiolii sinistri....289
4.10. {2879} La goccia che rode la pietra....297
4.11. {4106} Angelo Custode part time....301
4.12. {6123} Agguato alla Casa dei Gatti....308
4.13. {4328} Ombre, sospetti ed amarezze....318
4.14. {3233} La bufera si avvicina....325
4.15. {2805} Un vecchio debito saldato....330
4.16. {1985} L'omone smascherato....334
5. {68749} BIANCA FIAMMA GRIMZWHÈLDIER....338
5.1. {3784} Nelle Voliere di Rùrrog....338
5.2. {6147} Senza tregua. La resa dei conti....344
5.3. {3274} Macabri rituali. Invocazione alla Morte....353
5.4. {4194} Una crisi annunciata 358
5.5. {3255} . . . . Ma cominciano a muoversi le ruote....366
5.6. {2873} Vlàdirog si scuote....371
5.7. {2200} L'ossessione dello Zìvouggurd....376
5.8. {4725} Ora so !....379
5.9. {3980} Magia....387
5.10. {5213} Nascita della Lega delle Cinque Lune Ribelli....393
5.11. {6329} Pugni tonanti a Rùrrog....402
5.12. {3241} Il Varco nel cuore della Zanna....412
5.13. {5740} Via dalla prigione dorata....418
5.14. {6908} Fuori del Tempo – Parte 1....426
5.15. {6783} Fuori del Tempo – parte 2....437
6. {67229} LA RIVOLTA DELLE LUNE – DRAKÒNNACHT DEI CLAN....448
6.1. {3361} Simbiosi....448
6.2. {6825} Finalmente il Seguace....453
6.3. {5498} Genesi dei Reami Alleati....464
6.4. {6887} Il Valìrion ed il ritorno dell'Esule....472
6.5. {2867} Astòria sotto scacco....484
6.6. {4852} Travagli della memoria....488
6.7. {3123} La Notte dell'Alleanza....496
6.8. {6246} La venuta del Persecutore. Bistelle....501

6.9. {4375} La Nemesi del MietiDrago. Neogenesi delle Polistelle.....511
6.10. {4479} R.E.I.C. : nel nome della rabbia.....518
6.11. {4017} Chiarimenti al contagocce.....526
6.12. {4884} Gli ammutinati della Terza Divisione Planetaria.....532
6.13. {2737} Rinserrati nella Fascia.....541
6.14. {3247} Segreti di Pirati.....545
6.15. {3730} Rjùbjlov all'Emissario del Regolazionista.....551
7. {65315} LADY 'ACCIAIO'. VITTORIA ?.....558
7.1. {3756} Finalmente, il 'Taradiano'.....558
7.2. {5093} Il Consiglio di Guerra delle Lune.....564
7.3. {3546} Doni dalla Luna Greve.....572
7.4. {3826} Ruggini di casata.....578
7.5. {5080} Guanto di velluto. Una proposta inattesa.....584
7.6. {4841} Sgambetti di basso profilo . . . . ed una voragine.....593
7.7. {2000} Una promessa vacillante.....600
7.8. {1548} Nuove manovre Pegasiane.....604
7.9. {2437} Scambio di sorprese.....606
7.10. {7893} Assedio al Vargàkxys.....611
7.11. {5209} Àldryss – 'Lady Acciaio' – Tyndàryss.....624
7.12. {4703} La follia di Lord Gotthymer.....633
7.13. {5360} Il Gigante in ginocchio.....641
7.14. {6568} Vessilli nuovi sulla Torre di Cristallo.....650
7.15. {3389} Addio.....661

● **G.E.G. di Napoli (Gaetano Esposito De Gennaro)**
Sinossi (*parziale*) by : Zeta' ('Citicispo'), Pàncer ('Doréamon'), Q'' ('Vixykatt'), 'Vì'
9287 : Parole
58020 : Caratteri

Libro Primo – NAPOLI

G.E.G., acronimo di Gaetano Esposito De Gennaro, cresce nella Napoli tra gli anni 1975 e 2000, facendo una stentata vita di sacrifici, inghiottendo angherie, schiavo della precarietà assoluta. Si ritira da scuola dopo due bocciature, col solo biennio di perito meccanico, ma da anni lavora già (in nero) in auto officina. Spedito a militare al nord è vittima di nonnismo e razzismo : lo vessano sino a condurlo in punto di morte per una polmonite diagnosticata in doloso ritardo. Tornato a sud, diventa manovale, muratore e carpentiere apprendista, sempre in nero, e nel poco tempo libero o durante le fasi di disoccupazione ricorrente, lavora in palestra di pugilato e si allena nella categoria dei massimi, peraltro con discreti risultati. Il fratello più grande è un drogato perditempo che molesta e sfrutta sessualmente la sorellastra adottiva, neppure quattordicenne, sino a quando lui lo scopre e quasi lo ammazza di botte. Incolpevole, a causa di un amico incauto che ha rubato a spacciatori albanesi e profitti ai camorristi e che cerca la sua protezione, finisce per trovarsi testimone di omicidio e quindi a sua volta condannato. La camorra sguinzaglia killer per farlo fuori.
Nel mondo di Lad, in un'altra Dimensione, lo Gnomo–Fauno–Folletto chiamato Kqwynax Dwyght si presenta ad un vasto consesso di Arcimaghi radunati alla Torre di Guardia di Týlengar, nel regno OvestLander. Gli altri Cercatori, più quotati di lui presso Rè Àras Bènder, tali Lady Shànor Wlyèrre e Lord Kàndam Zuhr di Ruhja, hanno fallito, e così pure i vaticini degli Arcimaghi. Ma lui no, il Fatato ha avuto successo. Con gli occhi verdi che sfolgorano, disvela da sotto il mantello un Vìgierum : l'Apritore di Porte, Colui–Che–Viaggia–Restando–Fermo perché avvita la trama delle Dimensioni attorno a sé. La cerca del Vìgierum era stata lanciata per poter governare il periglioso ed inaffidabile Antro della Nebbie, nel cuore della Chioma di Kalamàndar. La meno effimera tra le Vie per l'Altrove.
Dieci anni prima, infatti, su Lad era comparsa una misteriosa figura, una divinità ostile, nemesi degli IronMaster, che aveva sottomesso i Demoni convertendoli ad un nuovo credo (il Disegno), e da essi era chiamato il Messia Nero, mentre per gli IronMaster era più noto come il Terrore Nero. Egli stesso preferiva farsi chiamare Mòrgoth (un nome che aveva un significato solo per lui stesso, ma che nessuno sospettava). Aveva un compagno ancora più misterioso e temuto : il Guardiano Nero, ma non si sapeva se fosse un tutt'uno con lui o un'entità distinta. Il Mòrgoth aveva sottomesso i terribili Grandi Quattro, i Demoni del Nulla : Pangèode, Criségonis, Callàntris e Centèrbia. Essi erano stati i prìncipi Demoni di rango più elevato, ed ora egli li chiamava i suoi Balrog (altra parola di cui nessuno, su Lad, conosceva l'origine). Si era andata formando l'idea che provenisse da un'altra Dimensione, anche perché era inconcepibile che una simile potenza oscura potesse essere passata inosservata ed apparire di colpo senza la minima perturbazione magica. L'unica creatura che potesse consentire di compiere indagini sul suo mondo d'origine era il Vìgierum, la creatura più elusiva, rara e mimetica di Lad. E Kqwynax Dwyght l'aveva trovato, nessun altro.

Il Rè dell'Ovest, d'accordo con l'Imperatrice EsterShan, la Perla dell'Esterja, decide di usare il timido animale per vagliare i reperti riconducibili al Messia Nero, e grazie al suo bel nasone viene trovata, in un'armatura infranta, una minuscola scheggia di una delle punte di Òlodron, la sua enorme mazza nera nota anche come Morte Notturna. Il Vìgiero trova la pista, ed i Cercatori, gli stessi tre precedenti, vengono incaricati di entrare nell'Antro delle Nebbie, guidati dal Vìgierum, per indagare sul mondo Esterno di origine del Terrore Nero. Si recano alcune volte nel mondo Esterno, procurandosi libri per studiare la lingua, rimanendo atterriti dalla potenza della tecnologia e dalla spietata indifferenza del '*Mondo di Napoli*' (così lo chiamano i tre), che non sembra però essere esattamente quello del Mòrgoth.
La loro missione è funestata da un'incursione dei Demoni. Due Demoni Cacciatori di alto rango vengono inviati da Tharlarkàs ad intercettare i Cercatori e, se possibile, catturare il Vìgierum. Il mansueto animale va in panico e la trama delle Dimensioni viene scossa da convulsioni e si intreccia caoticamente. Il gruppo si disperde, i tre Cercatori riescono a mantenersi uniti, ma il Vìgierum svanisce, ed anche i Demoni Cacciatori, di cui uno va sperduto non si sa dove, ne rimangono separati.
Frattanto a Napoli G.E.G. viene trovato e catturato dai camorristi ma lui reagisce a sorpresa, si appropria di un'arma e spara, uccidendone due e scappa. Si rifugia in una vetusta villa fatiscente a Parco Capodimonte, vicino al Bosco degli Astroni. È piena di strani oggetti di pietra simili a sculture antiche appena sbozzate. Ha fame e freddo e si copre con teloni precari, sentendosi una versione di Rambo perdente e sfortunata. Un micio rognoso godronato, un randagino gracile, viene a pietire un po' di compagnia, ed il Napoletano divide i suoi avanzi con lui e lo lascia acciambellare nel giubbotto di jeans. Pian piano il micio inizia a ruffare.
Poco dopo una misteriosa creatura, sulle sue tracce, trova i guitti ma non G.E.G. e, scornata, li stermina a morsi. Interroga l'ultimo superstite prima di divorargli il cranio, poi riacquista sembianze vagamente umane. Braccato, con pochi spiccioli in tasca, G.E.G. scappa in motorino senza avere dove andare e sopravvive alla giornata. La creatura che lo bracca a sua insaputa è Rugrjharst di Kantàrtis, uno dei Demoni Cacciatori, che è riuscito a ritrovare la pista, e cerca il Vìgierum. Gli eventi si susseguono. Il Demone scova contemporaneamente G.E.G. ed il suo gatto, che il giovane ha chiamato Pasquale. L'estraneo pare umano ma non è rassicurante, e sembra sostenere che il suo povero micio sia qualcos'altro, che il Napoletano interpreta in modo equivoco, come avere qualcosa a che vedere coi 'vigili'. Glielo vuole rubare e l'energumeno s'incaparbisce. È un pugile, dopo tutto. I due si menano, e si accorge che l'avversario non è umano, bensì una specie di mostro. Ma il Napoletano è al di là della disperazione, e dentro di lui scatta qualcosa che lo fa diventare una bestia, una specie di macchina da guerra. Senza nessuna magia, con un palo di ferro sradicato al momento, annienta il Demone Cacciatore, e quello subito svanisce, dissolvendosi.
I Cercatori frattanto, alloggiati in un albergo, usano gli Occhi di Stella per scandagliare quel mondo ostile col potere della Visione. Il Vìgierum li elude, e talvolta il focus della Vista magica viene attirato da un giovane energumeno sciatto e trasandato, dal volto aspro, indurito, con in saccoccia un micio rognoso, grigio topo e godronato. È ancora Kqwynax Dwyght a riconoscere la sua natura malgrado abbia mutato sembianza, come il Demone Cacciatore prima di lui. Deve essersi come transustanziato nel Viaggio tra le Dimensioni. Sembra essersi legato ad un abitante

del Mondo di Napoli, e pur senza prove il Fatato sostiene che i due abbiano già stretto Il Patto. Esplorando il passato con la Visione retrospettica, vedono che il misterioso giovane tarchiato ha eliminato Rugrjharst, ed ha combattuto proprio per non consegnare il Vìgierum. Eppure non sa nulla di esso ! Kàndam Zhur, Lady Wlyèrre e Dwyght decidono di prendere contatto col Napoletano, sperando che possa essere il Salvatore che cercano, decisi a reclutarlo alla causa di Lad a qualsiasi prezzo. Ma quello si mostra subito estremamente diffidente. Pur spiegandogli dell'Avvento de Messia Nero nel loro mondo, dieci anni prima, gli IronMaster sbagliano approccio con lui, pungendolo su nervi scoperti, rendendolo ostile. Gli offrono una lauta cena, vedendolo mezzo morto di fame, e lui si ingozza ma mette anche da parte delle provviste per il Gatto Pasquale.
La camorra decide una spedizione punitiva in più grande stile e con mezzi maggiori, avendo trovato i cadaveri degli scagnozzi ed anche quelli degli spacciatori albanesi, sterminati da Rugrjharst ed in condizioni raccapriccianti. G.E.G. li avvista per caso dalla finestra e, senza avvisare i suoi tre anfitrioni, si dà alla fuga precipitosa. Torna di nuovo alla villa fatiscente vicino al Bosco degli Astroni. Finalmente lui e Pasquale tirano il fiato, al sicuro, e si rimettono a dormire coperti da teloni usati per coprire i manufatti. Il Gatto comincia a sognare. Sogna di essere un Apritore di Porte, e sente nostalgia di casa. Ricorda vagamente un grande Viaggio, anche se allora era diverso. Sogna di aprire un Varco Iridescente, ed il Varco si crea, perché Pasquale è un Vìgierum : Colui Che Viaggia Restando Fermo !
I tre Cercatori, che si sono disfatti dei punitori camorristi, sopraggiungono appena in tempo mentre già le tracce del passaggio tra le Dimensioni stanno svanendo, rischiando di rimanere per sempre esiliati in quel mondo ostile ed opprimente. Si gettano all'inseguimento, ma il percorso del Vìgierum non è lineare, bensì un delirio onirico. Tutti tornano su Lad, ma separatamente, poiché non riescono a recuperare lo svantaggio iniziale.

Libro Secondo – CONTESO

G.E.G. si sveglia riposato dopo un lunghissimo sonno ristoratore, ma tutto attorno a sé è mutato. Non c'è traccia di edifici, e nel cielo campeggiano addirittura tre Lune di colori diversi ! Con un brivido di sgomento si rende conto di trovarsi catapultato in un pianeta diverso, senza sapere perché. Il suo primo incontro è con una creatura coperta di pelliccia bluastra simile ad un enorme pipistrello gigante umanoide, che parla sibilando (ma lui inspiegabilmente ne comprende la lingua). Si tratta di un Vampiro di Ràllen, che tenta di irretirlo con le sue magie ipnotiche. G.E.G. si dimostra totalmente refrattario ed insensibile. Viene sottovalutato ed aggredito ma controbatte ed è fisicamente molto più forte, anche se non ha artigli. Dopo una colluttazione che gli costa tremendi graffi, il Napoletano lo ammazza sfondandogli la testa su un sasso piatto.
Il Napoletano sperimenta in modo traumatico la natura del nuovo mondo, infestato tra l'altro da Vampiri. Ivi sembra vigere la magia, alla quale tuttavia lui sembra immune. È capitato in un posto che gli rammenta la scandinavia poiché sono tutti alti e biondi (si tratta in effetti del NorthLad, nei pressi di Fjàdlam), ed a causa del suo aspetto 'meridionale' viene trattato con grande diffidenza e malcelato disprezzo, cosa che patisce terribilmente. Subisce un primo agguato da parte di contadini che cercano di bruciarlo vivo nel sonno, ritenendolo un Mago

ostile (per la sua immunità agli incantesimi Vampirici). Trova modo di fuggire e si unisce alla carovana di una piccola comitiva in viaggio verso Gàlvar (una cittadina sulla costa orientale del GàriLad). Oltre ad armigeri di guardia, ne fanno parte Lady Claire Marie Eloise Duchessa di Skelloer e le sue damigelle (Njollna, Wallyrel e Rovàhlain) ed un cerusico.
Nuovamente viene discriminato, isolato e denigrato. Dopo tensioni dovute allo scherno e alle provocazioni, un primo screzio sorge quando il cane di una delle damigelle attacca Pasquale (il gatto di Napoli / Vìgiero). Il Napoletano lo difende, anche dagli armigeri, e si accapigliano ma non riescono a sottometterlo perché è un ottimo lottatore anche se non molto alto (era stato un peso massimo di pugilato, di buon livello) ed è furibondo ed esasperato. La sua rappresaglia gli costa un secondo attacco notturno, della cui preparazione furtiva, con tanto di corda per impiccarlo, si era comunque già avveduto in tempo, essendo tutt'altro che uno sprovveduto. Il presunto attacco nel sonno fallisce e costa la vita ad un paio di armigeri, di cui eredita armi e somari, e quasi al terzo. Incappano in un secondo gruppetto su un carro incagliato nel fango, che teme il calare della sera e di essere assalito dai Vampiri di Ràllen. G.E.G., che è forzuto, solleva il retrotreno e li libera, e le figlie del mercante civettano un po' con lui, che comunque ha occhi solamente per la pettoruta Lady Skelloer.
Durante la notte i Vampiri li attaccano malgrado le cautele, ed emerge la marcia in più di De Gennaro che, refrattario alla loro magia ed esasperato da tutto, contrasta l'assalto con arroganza. Un Vampiro morde Lady Skelloer e lui accorre forsennato, mena come un dannato e semina il panico sino a disperdere lo stormo, mentre tutti gli altri fanno una magrissima figura, paralizzati dal terrore e dalla malia degli occhi rossi di brace. Con sgomento dei compagni G.E.G. si appropria del bottino delle razzie dei Vampiri che ha ammazzato. In seguito, diffidente, a fatica accetta il fatto che quei Vampiri non contagino e non attacchino il Vampirismo, per cui la bionda è in effetti salva pur essendo stata morsa. Claire in cuor suo, pur avendolo sempre nascosto, specie alle sue damigelle, e anche per il suo rango, è fortemente attratta dal selvaggio energumeno olivastro, così combattivo, tarchiato e poderoso, da cui sprizza un'energia primordiale animalesca, perché pur nascondendolo, sotto sotto Lady Skelloer è remissiva e masochista. Ma questo G.E.G. lo ignora : ricorda solo lo sprezzo con cui incitava gli altri ad ammazzarlo, durante l'agguato precedente.

Libro Terzo – ASTRO NASCENTE (LA RIVINCITA)

Claire si indebita al gioco, ed il Napoletano le fa dei prestiti attingendo al bottino delle razzie sequestrato, in cambio di pagherò di nessun valore (la Duchessa è in dissesto economico).
La bionda manifesta verso di lui un atteggiamento ambiguo, incostante ed incoerente, ma quando alla fine G.E.G. si sbilancia e le fa delle avance, lo respinge a malincuore, in quanto non nobile. Egli si sente emarginato e discriminato una volta di troppo. Avendo preso atto che in quella società arretrata vige la legge del più forte, la sorprende sola e si appresta a violentarla. Terrorizzata dal fallo pitonesco dello straniero e dal perdere la verginità e restare sformata (e con ciò la reputazione e le possibilità di accasarsi in modo congruo al suo rango in futuro), Claire lo convince ad 'accontentarsi' di lasciarsi praticare la fellatio, cosa in cui la ragazza indulge ripetutamente. Ben presto entrambi si abbandonano a quella routine, anche se la Duchessa spera ormai che, facendogli le pompe sino allo sfinimento, lo straniero forzuto finisca

per innamorarsi di lei. Ed alla fine, quando gli confessa che le spezza il cuore trattandola sempre da sgualdrina, il Napoletano esce di testa ed impulsivamente riduce in coriandoli tutte le rimanenti cambiali e pagherò. A sua volta la Duchessa è toccata dal suo gesto al punto che gli promette che potrà avere il coito orale e le sue ventose tutte le volte che vorrà ma, da quel momento in poi, gliele farà col cuore e non per pagare i debiti di gioco che le ha condonato.
Si tiene poi un nuovo Consiglio alla corte di Lyngsor, sull'altopiano di Thòderyl, aperto da Rè Ayràkyr Ghounderpound dei colli Ràdamaar, portatore di GrìmBard. Oltre ai MiddLander e SouthLander (loro strettissimi alleati), vi prendono parte OvestLander, EsterShan e rappresentanti delle stirpi dell'Alta Razza di Laràdiam e di Rè Gwulfh Dhaarr dei NorthLander. Si prende tristemente atto che non solo i Cercatori / Reclutatori hanno fallito nel cercare un campione esterno in grado di sconfiggere il Mòrgoth, ma il Vìgierum stesso è andato perduto. La priorità è ritrovare Kqwynax Dwyght, anch'esso disperso, per rimediare al disastro. Àras Bènder, Rè degli OvestLander, e Shyàndaff'Al–Gar, Imperatrice di Estérja e Rùhja, vorrebbero organizzare una grande campagna contro Ràllen del Baluardo, detta anche Principessa Rossa o Maga Rossa, riscuotendo l'assenso del Rè del NorthLad. Ma Rè, Mannham Lodge, portatore di LadlàndeBard, ed il Rè MiddLander sono contrari, molto più preoccupati dai Demoni e dal Terrore Nero. L'immortale Regina Luessa di Laràdiam si aggrega alla campagna, essendo il suo sacro Bosco Arnòrian vessato in parte dai Vampiri della Maga Rossa : invierà contingenti comandati da Lord Vartènsil e Lord Jùdilus, portatori di due delle Nove più una Spada. Il fronte IronMaster rimane spaccato in due, e solo metà delle forze verranno schierate nella campagna del nord verso il Muuhgzull.
Frattanto il viaggio sulla Lèvdall del Napoletano con la carovana e la Duchessa si appresta a giungere al termine, man mano che si avvicinano a Gàlvar. Egli teme ritorsioni e di venire denunciato per ripetuti abusi sessuali, quindi arrestato. Invece Lady Skelloer l'ultima notte lo supplica di acquisire almeno un Cavalierato, tramite Tornei, per poterla chiedere come fidanzata ufficiale, e per convincerlo si prodiga tutta la notte nella pratica della fellatio sino al'esaurimento. Ma GEG, sapendo di non conoscere le arti guerresche di quel mondo e di non avere stile, teme il pubblico ludibrio e di venire irriso e vilipeso e tergiversa, anche se la bionda lo rimprovera soffrendo che le sta spezzando il cuore.
Come previsto, e con più rimpianto che sollievo, a Gàlvar si perdono tutti di vista. Nessun armigero viene mai mandato alla ricerca di G.E.G. ed egli non vede mai comparire manifesti con mandati di cattura a suo carico : contrariamente ad ogni attesa, la Duchessa non pare averlo denunciato per le prevaricazioni subite. Per un po' egli vive di espedienti nei quartieri bassi, lontani dal Palazzo, mimetizzandosi, cercando di imparare qualcosa della società NorthLander. Si accorge dell'antipatia istintiva che quei 'Vichinghi' provano per lui, diverso, e non gli sembra molto differente dal razzismo contro i 'terroni' già sperimentato. Si affilia come garzone tuttofare ad un mercante di Thòderyl. Scopre che, pur trovandosi nel sud est del Regno, Gàlvar è vessata dai Vampiri di Ràllen la Rossa. Egli, unico tra tutti, invece rimane immune ai loro incantesimi di ipnosi, per ragioni che gli sfuggono.
Un giorno i Vampiri della Maga Rossa attaccano la cittadella, dove il Signore teneva una festa a cui era stato invitato il suo datore di lavoro. Uccidono alcune damigelle e le prosciugano sul momento. Le difese e gli armigeri della guardia si rivelano imbelli ed inefficaci, preda di terrore

atavico e dell'ipnosi. I Vampiri circondano persino i nobili nella piazza d'arme, incluso il Signore e Governatore di Gàlvar. G.E.G. intravede Lady Skelloer : la nota subito perché è alta e bionda ed ha il davanzale grottescamente sporgente che lo attizzava tanto.
Quando l'orda attacca lo individua, apostrofandolo come 'Il Mago del Sud'. Mentre si barcamena negli scontri selvaggi, incappa in una coperta ricamata con dentro un fagotto. L'ammasso contiene una bimba : lui lo ignora, ma è l'ultimogenita delle figlie del Signore. E nessuno degli armigeri ha le palle di difenderla, si indigna schifato. Anche se lo disprezzano, ricambiati, lui non se la sente di abbandonarla ai Vampiri : ha già ammazzato varie volte, ma sempre per legittima difesa. Con uno scoppio improvviso di violenza, imprecando e mulinando le due mazze, spezza l'accerchiamento e molti Vampiri si danno ad una fuga scomposta. Per caso, raccogliendo un attizzatoio incandescente da un camino, scopre che ai nemici volanti si appicca facilmente il fuoco. Crea un caos di fiamme che ne ardono vari a mezz'aria. Gli altri si danno alla fuga ammorbati dal tanfo di carne carbonizzata. Quando riconsegna la bimba salvata, nell'attonito silenzio generale, comincia a sentire che molti acclamano il suo nome, pur storpiato, come Jeh–Nar, e la voce stridula di Lady Skelloer strilla più forte delle altre, inorgogliendolo.
Quando il Padrone del Castello offre una ricompensa, attendendosi uno sdegnato rifiuto, G.E.G. contratta con cinica efficacia, paragonando la vita di una figlia al costo di un cavallo, ed ottiene, testimoni tutti i nobili presenti, di farsi consegnare un sacco di monete d'argento per zittirlo e non dare adito a dicerie sulla tirchieria, sufficienti per comprare 4 cavalli, non solo uno ! Il Napoletano ringrazia untuoso e viscido, millantando di magnificare le sue doti presso vaghi parenti influenti nel Molìndon.
Tra la ricompensa e l'antico bottino sottratto ai Vampiri, intraprende un'attività ai limiti del lecito, che spazia dallo strozzinaggio alla compravendita di beni usati, banco di pegno, per finire col tempo al vero contrabbando. Inventa anche alcuni oggetti lì ignoti, che richiedono poca tecnologia, dall'alto dell'avere frequentato il biennio di un ITIS meccanico per ben quattro anni, essendo stato molto bravo in meccanica, ma anche come muratore e tuttofare. Comincia a propria volta a raccattare come garzoni ragazzotti sfaccendati. Lui l'idea della gerarchia di stampo camorristico la porta incisa a fuoco nel sangue. È aspro e sa come farsi ubbidire. Da ambulante che era, si apre una botteguccia stabile e sotto banco comincia, oltre al contrabbando, anche la ricettazione di merci rubate, che rende irriconoscibili alterandole, rimuovendo marchi e sigilli. Si fa firmare ricevute che lo manlevano dalla responsabilità, dove i fornitori dichiarano la legittimità delle merci che gli portano.
Comincia anche a vendere amuleti e talismani magici, chiaramente paccotiglia, forte del fatto che i Vampiri stessi l'avevano chiamato Il Mago del Sud, conferendogli una certa credibilità in materia. Nei mesi seguenti i suoi traffici aumentano, e del pari i suoi risparmi, cosa che gli inimica molti nobili altolocati. Ma lui si infiltra dappertutto, facendo lavori gratis e regalie al Notaio e al Borgomastro. Si compra una vecchia casa nel borgo e vari piccoli locali sparsi, adibiti a magazzini per merci e refurtive. Viene spesso ammesso alle feste ed ha modo di offrire vera gioielleria alle dame, e non tiene più lo sguardo fisso a terra, ma si guarda attorno coi suoi occhi duri, gialli e rapaci.

Tempo dopo incontra casualmente un orientale dagli occhi a mandorla, che confonde con Lord Kàndam Zhur, uno dei Cercatori che aveva tentato di reclutarlo a Napoli. Si tratta invece del Lord Maestro Takezùja, detto il Turbine di Ruhja. Il Lord Viandante è il portatore di LysòBard, Figlia delle Acque, ed al momento offre la spada come mercenario, per il solo piacere di combattere. G.E.G. lo vede allenarsi e rimane impressionato dalla sua abilità nelle arti marziali, ma non riesce a convincerlo a dargli delle lezioni, anche a pagamento. Lui aveva tentato di allenarsi ancora come pugile, ma Takezùja lo squadra scettico e critico, trovandogli molto da ridire. Alla fine il Lord Maestro pone come condizione che lo sfidi nel combattimento a mani nude, disposto a diventare suo istruttore, pur sempre a pagamento, se riesce a fare anche solo un punto contro di lui.
De Gennaro accetta. Subisce un massacro pesantissimo ma non molla, anche se capisce di non avere speranza di fare punti in regola. Resiste caparbio e tenace, costringendo il Maestro ad abusare delle proprie arti. Lo sottovaluta un po' ed il Napoletano riesce quasi a sferrargli un gancio, anche da semiaccecato. G.E.G. contrattacca ancora una volta, costringendolo ad usare tecniche ancora più avanzate. Takezùja sente di essersi disonorato ed è furibondo. Accetta alla fine di istruirlo, perché vede nel giovane un talento grezzo. Dopo avere esaminato il programma di allenamento che il giovane segue a tempo perso, scuote il capo : è tutto da rifare ! Lo avrebbe smontato e ricostruito lui. Ma deve sempre obbedire senza fiatare. G.E.G. accetta. Il Lord Maestro comincia ad istruirlo, con metodi inflessibili ma con estrema perizia. Anche sul suo vizio di ingozzarsi di salcicce e patate fritte trova da ridire. Anche se dotato di grande forza bruta, lo trova goffo e panciuto, e la cosa va cambiata. Anche se è troppo tardi per farne un campione di arti marziali (ha 24 anni), Takezùja riconosce la Forza Interna segreta. Poi passano alle armi vere e proprie e G.E.G., imbranato con la spada, diventa ancora più micidiale con due mazze. I due diventano alla fine amici, pur in modo asimmetrico.
Alla fine del primo anno a Gàlvar, G.E.G. amplia la sua attività ufficiale di banco dei pegni / strozzino, a qualsiasi cifra. Con la remunerata collaborazione del notaio (perché la cosa risulti alla lontana corte di Àsarag), comincia a comprare piccoli appezzamenti. Si tratta di piccoli poderi confinanti, quasi sulla costa del Mar di Viròdel. Si progetta da sé e comincia a costruirsi, aiutato dai garzoni, la sua prima vera casa. Insegna ad alcuni mercanti MiddLander in visita a preparare un rudimentale cemento migliore della calce in uso, con cui si può gettare del discreto calcestruzzo, a condizione che mandino operai ad aiutarlo e che gli procurino tubi e lastre di piombo dei Colli Ràdamaar. Comincia quindi a canalizzare l'acqua di una sorgiva a monte, nella terra che ha comprato, verso la casa in costruzione, per impianti idraulici che lì non si sono mai visti prima. Con geniali trucchi e soluzioni inventate al volo, costruisce uno scambiatore di calore per ottenere acqua calda in continuo dal camino a legna. Si leva ogni sfizio e con ottimo legname di ontano per fasciame a buon prezzo, si crea persino una piscina da 4000 L al secondo piano, calafatata a pece marina.
Il Turbine di Ruhja resta affascinato dall'idea di potersi ricreare una sorta di sorgente termale in casa : nemmeno l'Imperatrice dell'Estérja la possiede ! G.E.G. si fa molti amici tra gli umili e diseredati, a cui trova lavoretti vari, mentre diventa inviso al Governatore, che gli deve crescenti somme. Costui trama di farlo uccidere anonimamente da sgherri, pur temendo la presenza del guerriero Ruhjan. Ma, avendo la vittima le mani in pasta ovunque, il piano trapela ed arriva

all'orecchio del Napoletano, che si prepara per tempo a fronteggiare i sicari prezzolati. Insieme a Lord Takezùja assolda qualche altro mercenario, oltre ai suoi 'picciotti', e respingono l'attacco e massacrano gli sgherri. Saggiamente G.E.G. decide di non denunciarlo e di far finta di nulla, perché in fondo è creditore del Padrone ed ha motivo di tenerselo buono, pur non fidandosi più di lui. Poco dopo il Ruhjan è convocato dalla Perla dell'Estérja e si accommiata da lui, profetizzandogli che era certo che avrebbe ancora sentito parlare di lui.
Casa De Gennaro viene ampliata di altre quattro stanze, aggiunte al lato lungo, da adibire a rimessa, magazzino, ed al pian terreno persino una forgia. Per ironia della sorte lui stesso non trasloca neppure e non va ad abitare direttamente in quella grande casa fuori mano, in collina, che ha ormai raggiunto 7×21 m su due piani e la famosa piscina termale sopraelevata rimane inutilizzata. Trova invece comodo gestire gli affari dalla vecchia casa con la soffitta nei quartieri popolari del borgo basso. Ma dopo la partenza del Turbine di Ruhja, la magione collinare vicina alla costa comincia a venire attaccata frequentemente dai Vampiri della Maga Rossa. Decide di indagare per risolvere radicalmente il problema. Trova infine i loro covi : insediamenti di case di fango, pietra e mattoni senza finestre o porte, aperte solo sul tetto. Si munisce di un libro di alchimia da un mercante e delle materie prime per preparare la Peste Incendiaria, con cui prepara degli orci simili a ordigni. Infliggono una dura punizione al villaggio Vampirico, ma non li stermina tutti : vuole solo che se ne vadano via e smettano di tormentare i suoi garzoni. Quanto a lui, ancora non ha capito come mai sia del tutto immune ai loro sortilegi ipnotizzanti, ma non sa come indagare.
Frattanto, nella Rocca di Kàdast, l'Aquila–Demone Atrykhys, assegnato alla vigilanza di Yàrnam, torna a fare rapporto a Centèrbia, Demone del Nulla. Il rapace ha scoperto, vicino all'Arcipelago Yuxthor, imponenti movimenti di forze eterogenee. Si tratta del ramo meridionale delle forze congiunte IronMaster e dei Magici Signori, per la campagna contro Ràllen. Centèrbia lo rimprovera, snocciolando le parole del nuovo Credo del Mòrgoth. Siccome la presenza umana mette a rischio la sicurezza ed il riserbo di alcuni trasporti in viaggio da Hòllored al sito di approdo del Gar–Dhùrham, i Demoni decidono di respingerli e disperderli a prescindere, e ad Atrykhys viene affidato il comando di uno stormo di 12 Aquile–Demone, e Drrjgk, uno Squalo–Demone.

Libro Quarto – LA LUSSURIA DI G.E.G.

Inaspettatamente, dopo oltre un anno dacché si erano persi di vista nonché già debitrice di molte cambiali insolventi, Lady Skelloer si reca a fargli una visita interessata. Gli chiede di reclutarle una compagnia di mercenari per liberare la casa ducale avita, nel Quinloer, da un'infestazione Vampirica, visto che lui è diventato famoso per averli sgominati. Ma quando G.E.G. si mostra ostile all'idea, la bionda gli rammenta nostalgica del loro viaggio sulla Lèvdall, della richiesta di nobilitarsi col titolo di Cavaliere che lui aveva sdegnato, spezzandole il cuore, a cui il Napoletano replica rinfacciandole debiti e cambiali scadute mai saldate, e di averlo spesso ignorato in pubblico. I due recriminano su screzi del passato, rinfacciandosi torti, ma Lady Skelloer spera che le permetta di ripagare i debiti in natura, come già in passato. Alla fine la Duchessa, in cuor suo spiccatamente masochista, gli confessa di non averlo mai dimenticato e di essere piena di rimpianti. G.E.G. la circuisce ed approfitta ancora di lei sessualmente. Putroppo

sopraggiunge senza preavviso la sua damigella Rovàhlain, che sorprende la Duchessa intenta in pratiche da sgualdrina. Sconvolta dalla vergogna, Claire si trafigge il cuore lasciandosi cadere sul suo stiletto.
Frattanto a sud ovest, nel TekkenLad, Lady Shanor Wlyèrre viene inviata dal Rè dell'Ovest alla guarnigione della Torre di Guardia di Rab–Itìr, per controllare le manovre di Demoni e Vampiri reietti, tra Kàdast, Tharlàrkhas e la megalopoli di Kantàrtis. La perspicace mezzosangue è consapevole dell'ostilità del Mòrgoth alla causa degli IronMaster. Indaga con l'Occhio di Stella ma viene a sua volta percepita dall'Insonne : il Guardiano Nero, una delle potenze oscure più misteriore di Lad e fedelissima al Messia Nero, così forte da essere temuto persino dai Demoni del Nulla. Ella viene protetta solo dal manto di alta Magia Vìgiera che avvolge Rab–Itìr. Continua a spiarlo da lontano grazie alla magia dell'Occhio di Stella, carpendo frammenti della Lingua segreta del Comando. Apprende così di grandi manovre celesti di cui non comprende il senso (si tratta del lancio dei primi satelliti da guerra della Corona di Stelle del Messia Nero, anche nota come Corona del Sud).
L'Imperatrice Shyàndaff'Al–Gar, portatrice di RàlgoBard, Figlia dei Mari, al comando di Raggio di Sole (l'Ammiraglia EsterShan) e di una flotta, viene intercettata dallo stormo di Aquile–Demone (e da Squali–Demone), nei pressi dell'estuario del Vogryfern. Con la flotta dell'Esterja viaggia anche Jùdilus, inviato dalla Regina Luessa e portatore della Figlia del Fulmine. Siccome la sua nave è di nichel, cerca di proteggere anche la flotta OvestLander. La sua spada le consente un moderato controllo sulle acque (e sui Demoni acquatici), ma non la protegge da quelli volanti : solo ÀksoBard potrebbe, ma appartiene alla Maga Rossa. Parallelamente la cavalleria pesante OvestLander, guadato da poco il Bugwtleg, segue via terra. Alla sua testa cavalca Rè Àras Bènder, portatore di HoundBard, Figlia del Tuono. Ma la guardia demonica di Kàdast serra una morsa arcigna.
Lo scontro si verifica nelle acque del Golfo di Glyph e coste limitrofe. Ivi si fronteggiano, da un lato, la flotta EsterShan e dell'Alta Razza, 200 vascelli EsterShan più molti altri di Laràdiam, con al seguito la Spada RàlgoBard dell'Imperatrice, e Jùdilus con la sua GlàvorBard, e tra le forze di terra il monarca dell'Ovest, con HoundBard, accompagnato da alcuni Arcimaghi del Nono Sigillo. Altre due Mitiche Spade, reclutate per la campagna contro Ràllen, sono invece state rilevate al Nord, presso la foce del Bugwaald : si tratta di LysòBard, Figlia dell'acqua, del Lord Maestro Takezùja di Ruhja e di PhotòBard, Figlia della Luce, di Lord Vartènsil del Lago Bèmdam per l'Alta Razza. Dall'altro lato, le forze schierate dal Messia Nero paiono in apparenza insufficienti : appena uno stormo di 12 Aquile–Demone (condotte dall'Alto Signore Atrykhys), due Draghi–Demone e diciotto Squali–Demone, capitanati da Drrjgk. Faticosamente, la flotta riesce a sbarcare con perdite significative ma non imponenti, e l'Imperatrice EsterShan e Judilus dell'Alta Razza si riuniscono al Rè degli OvestLander coi suoi Arcimaghi. Si avviano a nord, verso l'estuario del Bugwtleg, subendo crescenti incursioni anche dei Vampiri di Ràllen e di Kantàrtis, che rintuzzano tenacemente.
A Gàlvar, mentre il Napoletano si accinge ad estrarre lo stiletto conficcato nel petto della Duchessa, sopraggiunge il Fatato (incaricato di ritrovarlo al Consiglio di Lyngsor). Soltanto l'intervento tempestivo di Kqwynax Dwyght (che già conosce la fama del Mago del Sud che va allargandosi), e della sua magia, la salvano da morte sicura. Il Fatato esige una ricompensa per

la sua opera di guaritore : il Napoletano deve farsi reclutare nella campagna di guerra degli IronMaster contro la Maga Rossa. Il gesto di MyLady graffia nel vivo G.E.G., tormentato dal senso di colpa sotto la sua scorza di cinismo, al punto che, come già un tempo, straccia tutte le cambiali insolventi della Duchessa. Durante la convalescenza, in cui la ospita e si prende cura di lei con infuso di radice di Pigràliss (un cardiotonico prescritto dal vecchio Gnomo–Fauno–Folletto) in acqua di cenere, Claire delira. Torna a parlargli di nobilitarsi, di concorrere in tornei ed acquisire il Cavalierato, di fidanzarsi con lei e sposarla, per riscattare almeno l'onore. Gli giura di amarlo da sempre e gli promette totale disponibilità alle sue esigenze, a cui segretamente ha sempre agognato ad indulgere, e le reticenze del Napoletano si sgretolano poco a poco. Alla fine accetta di sposarla, pur non menzionando date precise.
Intanto, sul tratto di costa sudoccidentale di Vògrel, Magici Signori ed IronMaster fronteggiano insieme la minaccia dei Demoni. Gli Arcimaghi dell'Ovest ottengono la protezione dell'Altissima Magia infusa nella Torre di Guardia, ma all'ombra di Rab–Itìr giunge anche l'Alto Signore Criségonis, Demone del Nulla, a dare manforte. Poi per gli intrusi la situazione precipita : poco dopo l'arrivo di Criségonis si annuncia anche quello del Messia Nero in persona. Rivestito di un'armatura nera opaca e con in pugno Òlodron, la Morte Notturna, affiancato dal fedelissimo Guardiano Nero, il Mòrgoth prima congeda il Demone del Nulla e tutte le altre forze tranne il suo avataro, quindi lancia la sua sfida agli IronMaster e le loro Spade del potere riunite.
La sua arroganza li atterrisce, poiché Egli è solo. Òlodron umilia le tre Spade Sorelle. HoundBard, GlàvorBard e RàlgoBard si scheggiano e perdono il filo. Gli 8 Arcimaghi si appellano spiritualmente alla lontana Luessa, e la millenaria Regina dell'Alta Razza accorda il suo aiuto purché le concedano di guidare lei l'incantesimo d'attacco. Tutti i Demoni del Nulla, insubordinati, tornano a testimoniare l'epico scontro del loro Messia Nero, e lo avvisano dell'addensarsi della magia ostile. L'Alto Signore Pangéode supplica di lasciarlo volare nel GàriLad e di riportargli la testa pietrificata della Regina di Laràdiam, ricevendo un diniego. Costei tenta (ma vanamente, non disponendo di un Vìgierum) di evocare il potere dell'Antro delle Nebbie, per risucchiare il Terrore Nero in un Varco Dimensionale. Ma D.F.W. è molto più esperto di lei nel controllo delle trasformazioni Mulsoriali e domina i paradossi, ed infine stabilizza il Varco. Anche sul piano magico i poteri coalizzatisi per arginarlo vengono umiliati.
Ricorrendo al suo Occhio di Stella, l'Imperatrice dell'Esterja lancia un appello estremo ad un gioiello gemello nelle mani di Kqwynax Dwyght, affinché cerchi di ritrovare Lord Takezùja ed il WarLord dell'Ovest (Dak Waadyax) e, con un po' di fortuna, anche il Vìgierum. Pur distratto dal raggio di uno specchio ustorio su Raggio di Sole, il Messia Nero sconfigge i campioni uniti degli IronMaster ma, per il valore mostrato dalla Perla dell'Esterja, concede 1000 ed uno giorni di vita ulteriore all'Imperatrice, e li lascia scappare. Ai Silvestri promette che pagheranno il prezzo della loro sciagurata scelta di campo. I 4 Balrog sono furibondi per l'esito frustrante dello scontro. Graziati dal Mòrgoth e lasciati sul posto con forze largamente integre, Àras Bènder persuade gli alleati a muovere verso nord, in direzione del Bosco Muuhgzull, per accerchiare almeno la Maga Rossa in una tenaglia.
Frattanto, alla Torre di Guardia di Rab–Itìr, Lady Shanor Wlyèrre continua a confrontarsi col Guardiano Nero, venendone logorata. Prende dolorosamente atto che, senza magia, il Mòrgoth

gli strappa il controllo dei fedeli famigli spia animali. Ma un albatro le riferisce di una sortita delle Aquile–Demone inviate a sterminare dei cacciatori di foche NorthLander, nell'atto della loro macabra caccia. Capta frammenti di frasi nella lingua del comando, origlia i nomi misteriosi e minacciosi di dispositivi di tecnologia aliena menzionati nelle imponenti opere sul sito del Gar–Dhùrham. Testimonia atterrita del varo del Cannone Planetario. La mezzosangue arriva a capire che il Terrore Nero non si sta preparando per una guerra contro le potenze di Lad, ma, ad insaputa dei suoi stessi più fedeli Balrog, teme nemici esterni, inimmaginabili : è contro poteri dell'Altrove che prepara i suoi armamenti colossali.
A Gàlvar la Duchessa convalescente, ospite a casa De Gennaro, gli ribadisce la sua passione di lunga data e lui comincia a rimuginare sul fatto di nobilitarsi per potersi fidanzare con lei ed esaudire la sua preghiera. Essendo facoltoso comincia ad ungere le ruote per organizzare tornei di cavalleria. Sfrutta le conoscenze altolocate e distribuisce mazzette, su fino al Governatore, e questi emette un bando per un torneo appiedato da ben 256 candidati, tale da conferire al vincitore il titolo di Cavaliere al Valore Distinto.
La Duchessa equivoca le sue prolungate assenze (che il Napoletano dedica a massacranti allenamenti e ad organizzare il suo faraonico torneo da 8 turni) ed è rosa dalla gelosia e dal tarlo del tradimento. Sfortunatamente una giovane nobile, la Marchesina Dorleinen di Týngolad, in visita a Gàlvar, si offre come premio al vincitore, inguaiandolo assai. Decide di spiegarle il problema. La giovane prima si adonta, poi si commuove per la storia di Claire, infine trovano un escamotage : di far dichiarare vincitore anche il secondo, perché avrebbe comunque vinto sette turni (la durata di un torneo normale) per diventare Cavaliere. In cambio le promette di truccare i sorteggi, per fare in modo che un suo favorito non esca nella sua metà del tabellone, e che coloro che più depreca al contrario ci finiscano, e non possano così giungere in finale. La Marchesina ci prende gusto e diventano amici, ma sempre ad insaputa di Claire. Tra il 2° e 3° turno, a causa di un livido, è costretto a raccontare alla Duchessa del torneo, e da quel momento Lady Skelloer pretende di presenziare. Qualche equivoco per la confidenza della nuova 'amica' di Týngolad, la cui bellezza è percepita come inarrivabile per la Duchessa, è sufficiente a sfibrarla per la gelosia.
Consapevole della Fatwa del Terrore Nero pendente sul capo di molti, il Lord Maestro Kàndam Zhur, ex Cercatore, si reca alla guarnigione di Rab–Itìr, a visitare Lady Shanor Wlyèrre. Dotato anche lui di un Occhio di Stella, egli ha percepito l'aura malvagia del Guardiano Nero offuscare l'immagine della mezzosangue. Impulsivamente ha chiesto alla sua Imperatrice di poter sposare una di sangue non EsterShan, ma senza aver consultato la diretta interessata. Lei è furibonda, ma non se la sente di distruggergli la reputazione con un secco rifiuto. Tuttavia sapere di essere molto più longeva le crea grande disagio, ma lui obietta che probabilmente nessuno di loro godrà della lunga vita che avrebbe pensato, con la condanna del Mòrgoth pendente sulla testa. Sapendo che è stata convocata al Nord, per la campagna contro Ràllen La Rossa, vuole scortarla.
Appena nobilitatosi, il Napoletano reclama Lady Skelloer come fidanzata, annunciando al contempo alla festa di averla chiesta in moglie. È una rara (ed effimera) parentesi di serenità per la bionda, che si abbandona alla lussuria sfrenata, mentre G.E.G. organizza le cose per la seconda cerimonia. La salute di Claire si dimostra cagionevolissima, la guarigione incompleta,

al punto da scatenare l'ansia del cinico e spregiudicato marito. Sapendo che dovrà partire presto per mantenere la parola data al Fatato ed andare a combattere nel TekkenLad, la sicurezza della Duchessa per l'obiettivo raggiunto si rivela subito elusiva.
Intanto, ad insaputa dei grandi di Lad (ma non del Fatato), Pasquale (il Vìgierum !) e la micina randagia di Gàlvar hanno messo su una famigliola : sono nati due micetti semi–Vìgieri. G.E.G. li battezza Tommaso (il maschio) e Lìlloli (la femmina). È un evento raro, per la scarsissima natalità delle stirpi Vìgiere ! Ma passa inosservato. Purtroppo la randagina muore poco dopo e i due micini vanno svezzati artificialmente, ordina alla governante Mirhyah. Per parte sua li considera Napoletani acquisiti. Dopo averlo mandato in bianco la prima notte di nozze, Claire si ammala sul serio, e l'intera servitù teme il peggio. Kqwynax Dwyght informa l'energumeno delle grandi manovre dell'Alleanza Trilaterale più i NorthLander : gli IronMaster ed i Magici Signori si apprestano ad invadere i domini di Ràllen nel TekkenLad. Gli rammenta il suo debito d'onore per aver salvato la sua bionda, che può onorare unendosi alle forze congiunte nella crociata (battezzata il Tridente) contro la Maga Rossa, visto che lui è immune ad ogni forma nota di magia su Lad. Il Fatato non ha mai spiegato al Napoletano la natura Vìgiera del presunto micio ed, ora, dei due discendenti, ma per l'energumeno sono preziosissimi ugualmente.
Il giorno della sua partenza, per unirsi al WarLord ed al Cuneo centrale del Tridente, si avvicina. L'ultima 'prima notte', prima della partenza, quando infine Claire gli regala la verginità, non soltanto ha una crisi cardiaca terribile causata dal dolore, ma l'infuso di Pigràliss fallisce miseramente di lenirlo. Per rassicurarla, G.E.G. le promette che avrà tutto il tempo che le serve e di tornare da lei a guerra finita.

Libro Quinto – IL CUORE DEL TRIDENTE

Dak Waadyax, il WarLord degli OvestLander e nemico giurato della Rinnegata (la Maga Rossa) ed anche egli Mago dell'Ottavo Sigillo, sbarca nel GàriLad. Rè Bènder gli ha promesso ÀksoBard, se riuscirà ad uccidere od imprigionare Ràllen (per la quale sono stati predisposti magici ceppi, forgiati con l'aiuto dell'Alta Magia di Luessa). Incontra il Fatato e L'Estraneo (noto anche come il Mago del Sud) che ha con sé i suoi tre gatti Vìgieri nella bisaccia. Insieme al Lord Maestro Takezùja, giunto dall'Est attraverso la Lèvdall, essi costituiscono il Cuneo centrale del Tridente. Si dirigono verso il guado del Moérion. Tra il campione dell'OvestLad ed il Napoletano si instaura un rapporto complesso, in parte conflittuale ma che si consolida con la stima reciproca. Si riuniscono poco dopo alle forze EsterShan, ma sono i soli OvestLander a recarsi nel Bosco Arnòrian a perorare un'ultima volta l'adesione di Luessa di Laràdiam alla causa comune. Waadyax si imbatte in un vetusto gigante verde ammalato e, sotto gli occhi vigili della Guardia Silvana nascosta, lo cura con le sue arti alchemiche. Poi la delegazione viene scortata alla Capitale del regno boschivo. Portando armi di acciaio, devono accamparsi fuori la Capitale, ma vengono invitati alle celebrazioni di una cerimonia sacra : lo Shyljquiel–Jahr, l'Ode alle Voci dei Fiumi, dei Laghi e delle Piogge. Loro malgrado gli OvestLander ne sono commossi. G.E.G. è affascinato da Luessa, antica di millenni eppure inalterabile. È durante la cerimonia che il WarLord nota un'evanescente creatura ibrida : Ninfa, Silfide e Driade. È Thelésia Ryn'Gyll e lui se ne invaghisce quasi istantaneamente, ma poco dopo lo stesso capita

anche alla Fata. Tra Dak e G.E.G. si verificano altri piccoli screzi e scintille, ma senza arrivare ai ferri corti.
Si verifica un'estesa incursione dei Vampiri di Ràllen, in apparenza supportati dall'Alto Signore Pangéode, e sia gli OvestLander che i Ruhjan entrano nel Bosco Arnòrian in armi. Thelésia viene catturata ed il Demone del Nulla apprende della presenza del WarLord. Con uno strumento del Mòrgoth, Pangéode seziona via le alucce alla Fata, che si riformano continuamente, in modo diverso da quando è solito strapparle con coi propri artigli, ed il fenomeno lo turba. Poi, tediato, la sfiora appena e l'avvelena nell'anima, indebolendo la sua forza vitale. Pangéode uccide col solo sguardo varie Guardie Silvane di Luessa. Il WarLord tenta di difendere Thelésia, ma ancorché Mago ed innamorato di lei, l'aura nera del Demone del Nulla è troppo potente anche per lui.
Sopraggiunge G.E.G. ignaro, e per la stizza il Demone gli scaglia contro parole mortifere, lasciandolo però illeso : solo allora lo riconosce come il **Forestiero**. Il Messia Nero aveva comandato di non interferire mai direttamente con lui, senza spiegazione. Poiché però il tarchiato energumeno si mostra irrispettoso, decide comunque di eliminarlo e lo attacca. E fallsice ancora. Il Vìgiero salta sulle spalle del Napoletano e miagola stizzito, e lo Spirito della Terra insorge al suo richiamo. Linee di forza magica si serrano, strangolando l'aura nera del Demone, respingendola, al punto da rianimare gli spiriti tramortiti dei difensori del Bosco. Pangéode lo riconosce per quel che è, anche se mutato nell'aspetto : è un Vìgierum ! A quel punto si ritira, e le sorti del combattimento si capovolgono. Dak raccoglie Thelésia, senza un ringraziamento per De Gennaro, ed il Fatato lo trae in disparte dicendogli che in fondo è meglio che non si faccia una fama troppo ingombrante da portare.
Rabbuiato, G.E.G. riesce fortuitamente a catturare un Vampiro di Ràllen vivo e lo interroga in modo convincente, per cercare di capire meglio Lad e le sue vicende, ascoltando anche altre campane. Ad esempio apprende che il terribile Pangéode non è stato mandato dalla Maga Rossa, la quale mai potrebbe controllare un demone di tale potere. Scopre anche che Ràllen possiede una magia dalla doppia natura. Alla destra reca un guanto di platino nero per schermare il potere del suo Tocco di Ghiaccio, con cui infligge inenarrabile e perpetuo dolore, alla sinistra un guanto di velluto rosso, per ingabbiare il potere del Tocco di Fuoco, con cui seduce chiunque sfiori e lo rende imbelle, ma si tratta di un piacere effimero che non sazia a lungo. Ràllen non può nemmeno unire le mani tra loro, altrimenti viene percorsa da atroci scariche di energia : perciò le tiene inguantate. In cuor suo G.E.G. comincia a nutrire dubbi ancora senza forma precisa. Le incursioni Vampiriche si intensificano, ed il Napoletano assume la funzione di cerniera tra le forze OvestLander e quelle Ruhjan.
Dopo la quarta ondata di incursioni, la riluttanza di Luessa si incrina, ed infine Ella convoca tutti gli Alleati, sposando l'idea della campagna contro Ràllen degli IronMaster, cosa di cui Waadyax è entusiasta. G.E.G. per la prima volta vede tre delle Nove Sorelle più Una (GlàvorBard e PhotòBard, dei Magici Signori, e LysòBard, del suo vecchio amico Takezùja). Guardingo, si trova a recitare un po' un ruolo di raccordo tra i due gruppi, poco affiatati tra loro. Vengono decisi i dettagli della campagna, di dove e quando verranno inviati i due rami meridionale e settentrionale del Tridente, la tenaglia predisposta per circondare il Muuhgzull, e viene scelta la composizione del 'Cuneo', la punta centrale incaricata di infiltrarsi con l'inganno

e colpire Ràllen al cuore mentre la sua attenzione è distolta altrove : ne faranno parte il WarLord e De Gennaro, con la sua nullomagia, e pochissimi uomini di supporto, esclusi dal prendere parte alla fase finale.
Dak riceve l'incarico di prendere TryArks (la Sentinella della Discordia), poi di sconfiggere ed infine impersonare Gròdigard, il Signore di Ardesia, onde infiltrarsi al Baluardo. A tal fine Luessa in persona si lascia persuadere ad incrementare la protezione magica di cui già gode, grazie ad un pentacolo inciso nella carne. Frattanto, negli ultimi giorni di permanenza sotto le fronde del bosco Arnòrian, Dak si tormenta per la sorte sconosciuta toccata a Thelésia, di cui non ha più saputo nulla. Per caso viene a sapere dal capo del suo Clan (Ryn'Gyll) che la Fata è gravemente ammalata sin dallo scontro col Demone del Nulla. Pangéode le aveva avvelenato l'anima ed ora lei si sta spegnendo lentamente. La raggiunge e si cimenta egli stesso nel curarla. Ma non è con la magia che le restituisce la voglia di vivere : è l'irruenza di un amore mai sopito che si riaccende a respingere l'ombra nera di Pangéode.
Lontano da Laràdiam, infiltratisi nel massiccio di Xeràvios (formalmente territorio Sidhe), i Demoni convertiti al Messia Nero proseguono nelle sue grandi opere. Si tratta dei lavori alla Corona del Sud : la serie di satelliti difensivi che il Mòrgoth sta mettendo in orbita, ad insaputa di tutti i Ladian, e che i Demoni stessi chiamano 'Stelle'. Ha incaricato il Drago–Demone Rhuhgàrtis per i trasporti e la vigilanza. I Demoni del Nulla obbediscono e supervisionano, ma interiormente si interrogano sulla natura dei misteriosi Nemici contro cui il Messia Nero sta preparando le sue spaventose difese, intuendo lucidamente come non possano avere nulla a che fare con le sue guerre 'rieducative' su Lad.
In visita alla Fata ammalata, la Regina Luessa si insospettisce per la rapidità del miglioramento della salute di Thelésia Ryn'Gyll, sfiorata dal tocco letale del Demone del Nulla. L'antica Maga ha infatti notato gli sguardi che la Fata e Dak si scambiano quando si incontrano, pur essendo ignara di quanto seria sia la sbandata presa, da entrambi. Cerca di mettere in guardia la giovane Silfide / Ninfa / Driade. Nel mentre che la dolce Fata si tormenta per avere mentito alla sua Regina, Kqwynax Dwyght raggiunge il Napoletano agli accampamenti militari alla periferia di Laradiam. In modi che non riferisce, lo Gnomo–Fauno–Folletto gli sottopone un manufatto che si è procurato, proveniente dal mondo originario di G.E.G. Si tratta di una radio, avuta dal Lord Maestro Zhur ! Il giovane energumeno riesce a cavare un ultimo sforzo dalle batterie provate, ed intercetta delle voci. Pur essendo ignorante le riconosce : quella che il Ruhjan aveva definito la lingua dei Demoni, in realtà è **inglese** ! Si chiede per un fugace istante se stiano cercando lui, poi rinsavisce, amaro. Non era mai stato nessuno, a Napoli, figurarsi se contava qualcosa altrove ! E riconosce un conto alla rovescia molto chiaramente. Preso dal panico, per timore di mettersi di traverso alla via tracciata dal Mòrgoth ed intralciare il suo Disegno, decide di non riferire niente al Fatato ed esaurisce completamente tutte le batterie.
Poco dopo, presso lo Xeràvios, Centérbia, il convoglio volante col Drago–Demone ed Elementali Anemogoni intraprendono il viaggio di ritorno, avendo ultimato la messa in orbita stazionaria i loro satelliti.
Il cap. 5.13 è di natura puramente retrospettiva e descrittiva (sul fato e sulla natura di Ràllen la Rossa, o Ràllen del Baluardo), e non trova spazio nella sinossi.

Sul Bosco Arnòrian aumenta la pressione di continue incursioni Vampiriche e Luessa sospetta un'alleanza *de facto* tra i clan del Muuhgzull e di Vògrel e i reietti della megalopoli di Kantàrtis. Solo il supporto dei duri veterani OvestLander, guidati da Waadyax, puntellano Laràdiam. Gli EsterShan accampati presso le sponde del Lago Bèmdam peraltro si difendono autonomamente. Luessa sorprende il WarLord e Thelésia addormentati, abbracciati insieme nella tenda del condottiero, e chiama le Guardie Silvane per trarli entrambi agli arresti. Il guerriero non si arrende, per proteggere la sua Fata. Ed, accingendosi a combattere, invoca il nome temuto dell'amico, il Turbine di Ruhja : che possa giungere a vendicarlo. La Regina frena il suo sdegno. Quando la Fata mezzosangue confessa di avere giaciuto insieme all'OvestLander, li espelle tutti dalla Capitale e gli IronMaster dal Bosco. Ma non cancella le decisioni politiche e militari ed i patti stretti per la guerra. Le truppe lasciano cupe il Bosco Arnòrian dirette a Týngolad, la Città Pontile. Il Cuneo precede, con Waadyax e G.E.G. e pochi altri. Il Napoletano, che nella sua bisaccia trasporta i Vìgieri, non si capacita di quanto il WarLord accusi il colpo della separazione da Thelésia. Già inoltrati lungo i pontili, vengono attaccati da Mannari di Hòghnargk. Il Napoletano rimane stordito da un colpo vagante e poi soccorso da pescatori. In seguito, ripresosi, ricambia il favore sventando altri assalti e riesce a riunirsi agli altri compagni.
Lasciata la Città Pontile si dirigono a sud ovest, verso l'estuario del Moérion, il cui guado è necessario per raggiungere le pendici dei Colli Radamaar ed infine le Mura Ciclopiche di Yàrnam. Alle zattere a fune del guado incontrano una specie di bellicosa Valchiria, un pezzo di biondona la cui spada viene riconosciuta dal WarLord come appartenente alla casata Wyvreen di Doomgard. Ryanna Wyvreen Ssvensvaar è in realtà mezzosangue, un po' OvestLander e un po' NorthLander, ed è accompagnata da un grosso lupo, che subito minaccia Pasquale e Tommaso, i Vìgieri. Ella prende subito in odio il Napoletano per nessuna ragione, mentre finisce per invaghirsi perdutamente dell'inconsolabile Dak Waadyax. Si offre di fare da guida al Cuneo, senza chiedere compenso, e nessuno riesce a dissuaderla, neppure con le minacce. Le frizioni tra la nuova arrivata ed il povero G.E.G. si inaspriscono al punto che rischia di scapparci il morto, perché lo provoca e lo attacca una volta di troppo, ferendolo pure, e solo per miracolo il Napoletano si controlla e non le demolisce il viso di pugni. Il WarLord è talmente esasperato da rimbrottarla aspramente, e diffidarla dal seccare ulteriormente l'alleato e smetterla di attaccare briga.
Il Cuneo (più Ryanna) raggiunge infine la parte più settentrionale delle Mura Ciclopiche che separano il GàriLad dal TekkenLad, presidiate da guarnigioni miste MiddLander e SouthLander, e che si spingono sin nel Mare della Discordia. Le sentinelle riconoscono la mercenaria mezzosangue e li fanno entrare. Dentro il clima è tesissimo, ma si scommette su scontri tra cani da guerra ed altre creature selvatiche catturate. La guarnigione è terrorizzata e non osa uscire allo scoperto, sicché il WarLord indaga. Riferiscono delle razzie di un'Aquila–Demone, ed essa si palesa, ferma sui merli ed intenta ad osservarli pigramente dall'alto, non vista. Lord Àtrimor uccide un uomo al giorno, per ordine di Criségonis, Demone del Nulla, accennando ad atti efferati contrari alla Legge del Messia Nero, ma senza chiarirne la natura.
Il WarLord tenta di sfidarlo ma viene respinto senza difficoltà. A quel punto G.E.G., che si era assentato per servirsi delle latrine e quindi non accortosi di nulla, ritorna e scopre Dak malconcio. Egli stesso è furibondo ed ha bisticciato aspramente con chi scommetteva sulle lotte

dei cani e di vari altri animali aizzati, e li minaccia, sostenendo che il Padreterno li avrebbe castigati per quella malvagità. Solo allora il capitano della guarnigione viene folgorato dall'illuminazione, grazie alla sfuriata del Napoletano, e comprende che sono i combattimenti ad avere offeso il Mòrgoth ed attirato la sua collera sulle loro teste. Lord Àtrimor è furente : agli IronMaster è stato suggerito il peccato senza che capissero e ne prendessero coscienza autonomamente. Ma quando minaccia di uccidere G.E.G., nuovamente la Magia Vìgiera si attiva da sé, le linee di forza dello Spirito della Terra scaturiscono dal suolo e si concentrano nella sua picca, e lui stesso è come immune alla Voce del Comando ed all'aura nera, non prova il Terrore di Demone. Àtrimor inghiotte lo scorno e si ritira, essendo stato vanificato il suo mandato.
Una volta oltrepassate le Mura Ciclopiche per entrare nel TekkenLad, ai margini settentrionali dell'immenso deserto di Yàrnam, la sfiducia cresce in seno al Cuneo : tutti e sei gli altri ormai diffidano del Napoletano, le cui 'gesta' paiono non solo incomprensibili, ma sospette. Ryanna, sempre perdutamente cotta del WarLord, sparla costantemente di G.E.G. coi pretesti più svariati. Al quarto giorno di viaggio entrano nella fascia delle Sette Fortezze della Barriera, il regno dei Sette Demoni Neri prima che costoro venissero sottomessi dalla Maga Rossa. Giungono infine in vista di TryArks, la Torre di Guardia nota come Sentinella del golfo della Discordia. Ryanna insiste per guidarli sino alla Torre stessa.
Un ponte sospeso a singola campata, sospeso su cavi, è l'unica via di accesso. I difensori della Torre (Orchi e Mannari) cominciano ad attaccarli appena dopo il suo superamento. I compagni vengono separati, a causa di un'inferriata, e solamente il WarLord ed il Napoletano si avviano alla ricerca di Gròdigard, il Signore di Ardesia. Appena egli li trova ed accetta la sfida, i pentacoli degli Arcimaghi incisi nella carne di Waadyax, rafforzati dagli incantesimi di Luessa, si attivano, ed i due ingaggiano un interminabile, selvaggio duello letale, con armi e sortilegi. Alla fine Dak prevale, prosciugando l'anima del Demone (logorata dalla sottomissione a Ràllen), e si impadronisce del suo usbergo di ardesia, onde impersonarlo e potersi così infiltrare al Baluardo. Il Napoletano è scosso da quanto efficacemente il WarLord si cali nella parte, acquisendo persino la voce di Gròdigard, svanito nel nulla alla sconfitta.

I due libri conclusivi (Libro Sesto – MUUHG, LÈDGERING, IL VÌGERO, L' ESTRANEO ED IL MÒRGOTH; Libro Settimo – MÒRGOTH DI LAD) non vengono inclusi nella presente sinossi. Il Libro Settimo ha uno sviluppo limitato, poiché parte di esso è stato spostato al SEQUEL (in corso di stesura a bassa priorità).

● ***CAPITOLI***

G.E.G. di Napoli – TOMO PRIMO.....7
1 — {*18633*} NAPOLI.....7
1.1 {1492} IL BRUTTO.....7
1.2 {1560} IL BIENNIO : IL MURO.....9
1.3 {2292} UN ALLEATO INGANNEVOLE.....12
1.4 {3018} VIENE LA LEVA.....15
1.5 {3351} PRECARIETÀ A VITA.....20
1.6 {4130} INFORTUNIO, PUGILE BRUCIATO.....25
1.7 {2800} LA SITUAZIONE PRECIPITA.....31
2 — {*45367*} CONTESO.....37
2.1 {4450} L'APRITORE DI PORTE.....37
2.2 {1944} UNA DEVIAZIONE IMPREVISTA.....44
2.3 {4404} OLTRE LAD. A NAPOLI.....47
2.4 {4630} DEMONE ! !.....54
2.5 {2266} OCCHI DI STELLA. I DUBBI DI SHÀNOR WLYÈRRE.....61
2.6 {4258} PRIMO CONTATTO.....65
2.7 {4575} UN RECLUTAMENTO OSTICO. SCREZI.....71
2.8 {4645} LA SVOLTA.....79
2.9 {4029} IL NUOVO MONDO.....86
2.10 {3605} PRESO NELLA SPIRALE.....92
2.11 {2102} AGGUATO FALLIMENTARE.....98
2.12 {4395} ALI NELLA SERA.....101
3 — {423*91*} ASTRO NASCENTE (LA RIVINCITA).....109
3.1 {4273} DEBITI DI GIOCO.....109
3.2 {2086} UN RIFIUTO DI TROPPO.....115
3.3 {4855} SCATTA LA '*JULENZ*'.....118
3.4 {3081} IL NUOVO CONSIGLIO.....126
3.5 {4215} L'ADDIO DI LADY SKELLOER. A GÀLVAR.....131
3.6 {4607} GÀLVAR. L' ATTACCO DEI VAMPIRI VOLANTI.....138
3.7 {2038} SOLDI D' ARGENTO.....145
3.8 {5199} IL TURBINE DI RUHJA.....149
3.9 {3784} CASA De GENNARO.....157
3.10 {3018} LE SPADE DI De GENNARO.....163
3.11 {3740} ALT AI VAMPIRI. DUBBI.....167
3.12 {1893} NUVOLE NERE SOPRA E SOTTO I MARI.....173
4 — {*73457*} LA LUSSURIA DI G.E.G.....178
4.1 {4130} UNA VISITA INATTESA.....178
4.2 {4178} IL PESO DELLA VERGOGNA.....184
4.3 {2813} OSCURI PREPARATIVI.....191
4.4 {1478} LA BURRASCA SI AVVICINA.....196
4.5 {2491} LA TRAPPOLA DEL GOLFO DI GLYPH.....199

4.6 {2910} IL RITORNO DI KQWYNAX DWYGHT....203
4.7 {4523} CUORE SPEZZATO....208
4.8 {5156} DISFATTA....214
4.9 {2277} UNO STRAPPO ALLA REGOLA....223
4.10 {5183} VISIONI. IL DELIRIO DI LADY WLYÈRRE....227
4.11 {3009} A CARTE SCOPERTE....237
4.12 {2429} UNGERE LE RUOTE GIUSTE....241
4.13 {4410} IL TORNEO APPIEDATO....245
4.14 {4247} QUASI CAVALIERE !....252
4.15 {2732} UNA STRANA DICHIARAZIONE....258
4.16 {6064} LA PROMESSA MANTENUTA....262
4.17 {5566} LÌLLOLI E TOMMASO. NUOVA MISSIONE....272
4.18 {5137} La PIGRÀLISS FALLISCE. SOGNI INFRANTI....281
4.19 {4611} L' ULTIMA PRIMA NOTTE DI LADY CLAIRE....289
5 — {*72318*} IL CUORE DEL TRIDENTE....297
5.1 {1506} IL WARLORD CAMPIONE DELL' OVEST....297
5.2 {2610} L' INCONTRO CON L' ESTRANEO....299
5.3 {2501} UNA QUERCIA DRUIDICA....303
5.4 {2229} A LARÀDIAM, LA CAPITALE DI LUESSA....307
5.5 {4624} SHYLJQUIEL–JAHR....311
5.6 {6763} THELÈSIA. PANGÉODE FRUSTRATO....318
5.7 {2940} RACCONTI DI UN VAMPIRO....329
5.8 {5362} LA CANDIDATURA DI DAK....334
5.9 {2939} L' OMBRA NERA....342
5.10 {3809} LA CORONA DEL SUD ED IL GUARDIANO NERO....347
5.11 {1301} UNA FOLA INNOCENTE....353
5.12 {3430} VOCI DALL' ETERE ?....355
5.13 {3645} MAGA, MEZZOSANGUE, RINNEGATA....361
5.14 {2890} CUORE DI FATA....367
5.15 {6909} MANNARI A TÝNGOLAD....372
5.16 {2105} IL GUADO DEL Moérion....383
5.17 {3906} DISEQUAZIONE....386
5.18 {4388} INDOVINA INDOVINELLO....392
5.19 {3512} CREPE NEL "CUNEO"....399
5.20 {4834} A TRYARKS. LA CADUTA DI GRÒDIGARD....405
6 — {*74681*} MUUHG, LÈDGERING, IL VÌGERO, L' ESTRANEO ED IL MÒRGOTH 414
6.1 {3336} AL BALUARDO....414
6.2 {3965} CONSIGLIO DI GUERRA. Il MARCHIO....419
6.3 {3482} INGANNI DENTRO INGANNI....426
6.4 {3223} LA TEMPRA DI GRÒDIGARD....431
6.5 {4180} IL TOCCO ARDENTE. PRONTO A COLPIRE....437
6.6 {4878} DAK : A VISO APERTO....443

6.7 {5186} INERME ED INCATENATA....451
6.8 {3446} RI–TRADITO....459
6.9 {7757} NASO DA VÌGIERO : SCOVATA !....465
6.10 {3709} IN FUGA CON RÀLLEN....477
6.11 {4497} GERMOGLI BRUCIATI....483
6.12 {3527} AMMUTINAMENTI E CARNEFICINE....490
6.13 {3910} A MUUHG....495
6.14 {6277} L'ASSEDIO. DELUSIONI....501
6.15 {5838} IL RISVEGLIO DI LÈDGERING....512
6.16 {4514} L'IRA DELLA LAMA OSCURA....521
6.17 {2862} DESOLAZIONE....528
7 — {*41023*} MÒRGOTH DI LAD....534
7.1 {6129} IL MESSIA NERO....534
7.2 {3589} KÀDAST....544
7.3 {4948} UDIENZA CON IL TERRORE NERO....550
7.4 {2784} SCOSSE TELLURICHE. IL Trattato di Tengel....558
7.5 {4342} SILVESTRO !....563
7.6 {5213} REGINA DEI SIDHE !....570
7.7 {4713} IL MESSIA NERO A MUUHG....578
7.8 {*4615*} L'OFFERTA A RIJLCK–A–ENROEN–RÀLLEN–DRAG....586
7.9 {*4632*} LIBERAZIONE DAL PASSATO. IL DISEGNO DI GAIANOVA....593
— Fine tomo primo —....600

● **Rocca di Stella**

Sinossi (*completa*) by : 'Vì', Pàncer ('Doréamon'), Q' ('Tòtoro'), 'Riddler'

Parole : 7601

Caratteri : 49075

Prologo : in un futuro lontanissimo (ma di molto antecedente ai contrasti con la civiltà Altairiana : Cfr, ***I Venti del Giravàgo***), in un pianeta remoto nel sistema del Disco di **ε** Eridani, restato tagliato fuori dalla Rete Imperiale dei Portali della Repubblica Celeste, un'Arca Colonizzatrice in avaria ha seminato eredi della Culla, fondando una colonia su Kh'Lor. I pochissimi coloni sono implosi tecnologicamente e si sono imbarbariti, iniziando una risalita demografica molto lenta e faticosa, durata dodicimila anni. Al termine dell'undicesimo millennio, nell'anno meno 1300, l'anno della Cometa, perviene a Kh'Lor un titano di una specie interstellare estremamente longeva evolutasi sulle pulsar e sulle stelle strane, che diverrà noto agli Hochàim, una delle genti Kh'Lorian dell'estremo nord ovest, come il Sire Fiammeggiante, da essi venerato. Esso si innesta sul nucleo planetario con tutte le precauzioni, avendo riconosciuto le specie viventi preesistenti ed il loro diritto ad abitare quel mondo, e si pone in ascolto del cosmo.

Ad insaputa del titano arrivano però su Kh'Lor anche suoi parassiti che esso inconsapevole trasporta : alieni incorporei, costituiti esclusivamente da *informazione ordinata* innestata su flussi di energia termica. La loro vera natura è di essere attrattori strani dei vortici termici, tramite cui governano la materia. Le genti della Marca di Walgaaryon chiamano queste entità malevole e letali i Diavoli Corruttori, che percepiscono gli umani come rivali da eliminare. A fianco degli Hochàim della Marca di Walgaaryon combattono però i Fùrugatti o Magàtti o Gatti da Naso. Questi felini, considerati magici, sono simbionti dei Greelnar–Ydugh, una stirpe Rigeliana di creature elettromagnetiche. (*NdR : cugini degli Shyeezaar di '**I Venti del Giravàgo**', del pari simbionti di Fufìri e Felegnàuli*).

Kh'Lor è suddiviso in 9 regni, tra cui : l'Impero Centrale (CW), le Sette Repubbliche Marinare (SE), il Regno Kàhnshoun (CE / SE), le Città Stato Meridionali (SW), i territori Holmworde (NE), la Marca di Walgaaryon (NW), i Regni Uniti di Dràvsna e Gravnjia (CNW) (a cui si andrà ad aggiungere il ricreato Regno Vantyrr, C).

La Marca è retta con pugno di ferro da uno spietato usurpatore, il Barone Maladuèrre e dalla sua consorte, Lady Kromfeldt–Lyssen, entrambi di sangue Holmworde ma tutori delle due eredi legali alla Reggenza di sangue Hochàim : le gemelle Valdryanne, casata a cui l'Imperatore ha affidato la Marca dopo aver costretto il legittimo Rè all'esilio alle Isole della Speranza, o a soggiornare presso Tor–Kramtyll, la Capitale Imperiale, e Tor–Drang. Lo scontento del popolo è notevole, ma Maladuèrre è in segreta combutta coi Diavoli Corruttori e tiene di fatto prigioniere una delle gemelle Valdryanne, Claeryll Xylde, dopo avere cercato di far uccidere la gemella, Aethel Ayreen, inconsapevolmente salva solo per intervento del Battista, Jink Ljngvaar, che la fece sparire ancora bambina affidandola in mani fidate.

Kaern Yoght Haakvarne, spadaccino superbo ed erede del precedente Rè in esilio, viene inviato dal principe Tokàrin ad indagare su irregolarità erariali proprio nella 'sua' Marca. Le due gemelle erano state separate da infanti (e sono reciprocamente ignare) e la minore, afflitta da

amnesia di natura Diabolica, ignora persino di essere una Valdryanne. Ma delle due è la meno infelice. Claeryll Xylde viene infatti torturata psicologicamente al castello avito, dai Diavoli Corruttori, che la terrorizzano, senza mai farsi trovare in presenza di testimoni, inseguendola e facendole continui agguati, per farla impazzire e poterla interdire. Il patrigno, la matrigna e la sorellastra maggiore : tutti paiono in combutta con quelle entità malvage, e la sua mente vacilla. Le impediscono di tenere Fùrugatti, ovviamente, ma di tanto in tanto la soccorre da sottoterra l'intervento diretto del Sire Fiammeggiante, a cui è molto devota. È l'eredità del sangue del Druido Rosso, che le conferisce la facoltà di evocarlo ed altre, di cui pure non è conscia.

I Diavoli chiamano tale entità 'il Titano al Centro del Mondo', e temono la sua stirpe benché consenta loro di compiere anche traversate interstellari sotto forma di spore occultate alla superficie dell'immenso corpo, la cui massa rivaleggia con quella del nucleo planetario stesso. Yoght brama di poter dimostrare incontrovertibilmente il malgoverno di Maladuèrre e l'oppressione Holmworde della sua patria. Fortuitamente, Claeryll Xylde è la prima ad imbattersi in lui dopo una fuga, ed a riconoscerlo dalla sua spada. Lo avvisa che la sua Ispezione non sarà a sorpresa come dovuto, in quanto una talpa ha già avvisato il Barone dell'arrivo di un Messo Imperiale. In seguito, durante una visita di cortesia, quale Ispettore, alla giovane Claeryll Xylde, Kaern Yoght comincia a sospettare qualcosa di losco sull'infiltrazione Diabolica e, pur negandolo in cuor suo, crede alle farneticazioni della povera erede Reggente, resa mentalmente instabile. Svolge minuziose analisi su registri e libri contabili, atti notarili e sentenze. Si accorge che la rossa viene tenuta come segregata, perennemente sotto sorveglianza, mentre il Barone la definisce insana di mente. Ma durante una visita di sorpresa alle sue stanze, pervenutovi scalando la torre, si accorge di tracce recenti della presenza dei Diavoli Corruttori, per quanto la ragazza neghi per tema di non essere creduta ed una volta di più additata come pazza persino dal nuovo potenziale amico. Rattristato, Lord Yoght le promette che un giorno torneranno i Fùrugatti, persino il mitico Fufùr, da lei idolatrato.

La gemella Aethel Ayreen frattanto, dopo una frettolosa iniziazione alla sua eredità rubata da parte del suo tutore, l'Abate Fatetzjn, in possesso del mazzo di chiavi da Guardasigilli, si reca alla Rocca Ventosa o Rocca delle Nebbie. Per strada incontra il Battista Hochàim, uomo devastato dai molti Groùwluth (Segni di Condanna) ricevuti da Diavoli Corruttori, che l'accompagna per un tratto. Procedendo insieme, le trasmette molte conoscenze empiriche, ed indizi sul proprio passato dimenticato, sul Segno di Condanna, chiarendole anche la natura della Rygwyldrjnnhedt. Trovano testimonianze degli scempi degli sgherri del barone, e persino i detriti di Diavoli Corruttori abbattuti dalle mazze dei Picchieri del Narylgham. Attraversano il bosco Wrrhunding sino all'oceano occidentale, e risalgono verso la Piana di Fyrbrunshyr. In un primo agguato, dopo una strenua resistenza in cui sfoggia il doppio talento di Idromante ed Agastàfota, il Battista subisce l'ennesimo Marchio (Groùwluth). Per difenderlo la rossa, resistendo ad una feroce emicrania, scopre una trance profonda da cui entrare in contatto col Sire Fiammeggiante, che risponde all'appello e disperde le presenze Diaboliche. Poi le loro strade si dividono.
Proseguendo sola, la giovane incontra anche i Gatti da Naso della dissolta guarnigione di stanza alla Rocca delle Nebbie, e se ne prende cura. Subisce un altro agguato dei Diavoli Corruttori e si

rende conto di poter scorgere le Bave Magmiche, la loro Tessitura sotterranea segreta. Riesce ad evocare il Sire Ardente, che la porta in salvo e disgrega l'orda. In seguito il talento della Piromanzia comincia a svegliarsi in lei. Poi intraprende un viaggio al Santuario della Guglia di Stella, scoprendo cose dell'antico passato dagli scritti del Druido Rosso, lontano antenato. Durante un'eruzione del Gaurmt, inosservata, ha modo di scorgere un'orda di Diavoli Corruttori che si nutrono del calore magmatico, e comprende che le sue emicranie sono un senso ulteriore che reagisce alla loro vicinanza. Al Santuario trova il Libro di Platino degli Amici, conservato alla Cripta, ed legge circa la venuta degli Amici dalle stelle, sul dono del Leone Aqvàtnijr, sul cambio della Legge degli Hochàim relativa alla monarchia elettiva.
Tra il Messo Imperiale ed il Barone Maladuèrre l'ostilità si fa subito palese quando gli accenna gli estremi del suo mandato, come plenipotenziario ad indagare sulla stabilità del fronte nordoccidentale : il padre di Tokàrin teme un crollo totale di fronte all'avanzata dei Diavoli Corruttori, ed inoltre agenti infiltrati riferiscono un costante acuirsi delle tensioni tra gli Hochàim autoctoni e gli 'invasori' Holmworde. Il Barone confessa di avere ricevuto offerte dai Diavoli, definendoli pacifici. Yoght rilancia accusandolo anche di favorire l'immigrazione clandestina di ulteriori coloni Holmworde e l'evasione fiscale dei nuovi arrivati. Non vista da alcuno, durante una cena ufficiale, Lady Vodlingen mostra alla sola rossa sorellastra il vero volto di una corrotta dai Diavoli, scatenandole una crisi isterica di panico.
Dopo la rivelazione che la sorellastra Holmworde è in combutta coi Diavoli, non per caso, Claeryll Xylde conosce Snorg : un Diavolo che si infinge di basso rango (mentre è 'medio'), nelle sembianze di un saggio topo. Pur essendo stato inviato con un subdolo incarico, il Diavolo Topo finisce per instaurare suo malgrado un rapporto di amicizia con l'infelice e dolcissima ragazza. Il Topo le parla della fusione coi Diavoli, dei **Midasparjandhi**, i dannati, e degli **Agàmjkhtor**, i volonterosi, e lasciandosi trasportare troppo le confida persino i modi della disseminazione tra le stelle ad opera del Titano al Centro del Mondo.
Frattanto Aethel Ayreen incontra Yoght in missione al Santuario, e costui sospetta che la ragazza sia la perduta gemella di Claeryll Xylde, e lei stessa lo riconosce dalla spada come il Rè in esilio.
Al Castello di Kaileanh, Nhorst Goeb O'Rynge contatta la principessina Reggente, dicendole che la sua prigionia prima o poi finirà, perché la Rygwyldrjnnhedt (resistenza Hochàim) si sta riorganizzando; le promette anche un cucciolo di Fùrugatto, sebbene da adottare a distanza, per sicurezza.
Shahlphahàlh, il padrone di rango Albàrash, convoca Snorg per conoscere i suoi progressi nell'irretire la Reggente e convertirla alla loro causa, ma il Topo ammette il fallimento, ed il Padrone comincia a sospettare di lui. Le sevizie morali alla povera Lady Valdrianne diventano tali che lei comincia a disertare udienze ed apparizioni pubbliche, e dopo un po' un'enorme folla di Hochàim rumoreggiante si raduna in piazza dell'Obelisco, esigendo di sincerarsi che sia ancora viva e in salute. La scintilla dell'insurrezione serpeggia sotto traccia.
Frattanto alla Capitale Imperiale giungono rapporti secondo cui il Clan Kromness in esilio ha stretto alleanza con tutti i regni confinanti in cambio di lavoro, e preparato una vasta flotta, per infrangere il confino e tornare in aiuto alla lontana Marca, il cui grido di dolore attraversa l'intero Kh'Lor : ad esso gli esuli non sono insensibili.

Col crescere delle tensioni e fiamme di incipiente rivolta che costellano nella Marca, Claeryll Xylde decide di tentare la fuga dal palazzo, e chiede aiuto a Snorg. Purtroppo, preparato frettolosamente, il tentativo non viene completato. Poco dopo ritenta da sola, ma stavolta, senza la protezione di Snorg, subisce un agguato dei Diavoli Corruttori. Viene salvata da Gnaff il Baffière, da tempo assegnatole come angelo custode segreto da Yoght. Il Fùrugatto combatte coi Diavoli e li respinge ma riporta gravi lesioni alle zampe, e la rossa, nella trance mistica della preghiera, risveglia l'eredità del proprio sangue ed evoca il Sire Ardente. Esso sorge dal suolo, risana il Fùrugatto, stermina i Diavoli e ne distrugge i Grouwluth. Nuovamente la rossa deve annullare la propria evasione : il Baffière le reca una convocazione segreta del Rè. L'incontro col Magàtto incrina l'innaturale e parzialmente fasulla amicizia della rossa con Snorg.
Nel mentre, a Kleagh, nella Marca, mentre Yoght continua ad essere impegnato in indagini, si tiene il raduno dell'intera aristocrazia Holmworde convocato dal Barone Maladuèrre. Il timore di una guerra incipiente divide gli Holmworde, ed il Duka di Dreyffkoble, volendo preservare rapporti accettabili con gli Hochàim, offre protezione ed un salvacondotto a Lady Valdryanne.
Avendo fallito l'approccio precedente, Snorg è costretto a cambiare tattica : attaccare Claeryll Xylde durante il sonno, mediante i sogni, facendole rasentare nuovamente la follia. Ancora una volta è Gnaff a salvarla, unendosi a lei nel mondo onirico, però viene tracciato, e Snorg si appella a Diavoli Corruttori di rango superiore, ed il Fùrugatto si ammala. Lady Valdryanne inizia per amor suo a risvegliare il talento Piromantico latente in sé ed impara a raggiungere lei, nel sogno, il povero Gnaff che languisce malato, ed a sua volta guarisce il Nasoliére. Da tale esperienza Claeryll Xylde esce cambiata, rafforzata nello spirito e nelle facoltà.
Presso un plutone vulcanico sottomarino, Jeahammènmuhd (il Supremo Soùqqurad) convoca i quattro grandi Qàragad. Harfahàlddjn tra essi viene sfidato da un Albàrash, Shahlphahàlh (il padrone di Snorg). Questi soccombe e viene distrutto, e la dottrina della ricerca dell'alleanza con gli Agamjktor viene abbandonata dal conservatore Harfahàlddjn. Snorg viene a conoscenza dell'avvicendamento, e comprende di essere spacciato. Tenta la fuga ma, privato del supporto della Tessitura, a cui non si può più collegare a pena di essere individuato subito, rimane intrappolato nel mondo esterno, freddo ed immoto come una pietra.
Durante un sogno particolarmente vivido, Claeryll Xylde prende contatto con i pensieri del Sire Ardente del sottosuolo, pur tardando a riconoscere la sua natura e scambiandolo inizialmente per un Diavolo, e poi per il grande Leone Aqvàtnijr. Il Titano localizza il suo corpo fisico e depone un dono, un richiamo, sul cuscino, accanto al suo corpo dormiente.
Le vicende della remota Marca, apparentemente lontane, ad un certo punto irrompono nella serena agiatezza dell'Impero. Senza alcun preavviso i Diavoli Corruttori muovono un vasto assalto a Tor–Kramtyll, e la superba Capitale si scopre inerme. Tokàrin tocca con mano in cosa consista il Marchio, il Segno di Condanna. Il vecchio Imperatore lo invia alla Biblioteca di Dahrgaur. Il Principe ci si reca ad indagare sulla leggendaria battaglia della Piana di Fyrbrunshyr, nell'anno 117 dalla Fondazione dell'Impero, ossia 783 anni prima, descritta su un tomo antico. Sul primo risveglio del possente Aqvàtnijr. Conosce il Mastro di un antico clan di artigiani ceramisti, e trova progetti di armi e corazze adatte a resistere al calore, pensate per affrontare i Diavoli.

Al Santuario la GuardaSigilli incontra Lord Yoght e gli mostra appunti, copiati dai Libri di Platino degli Antichi, su una piccola entità, che pare essere cruciale nientemeno che nel risveglio del Grande Leone. Il Rè in esilio riconosce che il disegno raffigura una specie di gioiello del Tesoro Reale, che veniva chiamato il Tynvalòwnijr, e la rossa gli riferisce di portarlo alla Guglia di Stella. Yoght promette di organizzare la spedizione mediante i famigli dei Maghi Idromanti.
Ad est, Lord Jaath Krommness organizza un ingegnoso stratagemma per spostare un'enorme flotta congiunta, Hochàim e Kàhnshoun, bypassando la circumnavigazione del continente a livello di una strettoia vicino a Yankam. Con la supervisione del Maestro Idromante Doblen Guhrion col suo Fùrugatto Grumiào, viene deviato il corso dell'Ýgvar verso sud, in un bacino artificiale, poi, una volta ammassata la flotta, il nuovo corso viene sbarrato con una frana e ripristinato il precedente, verso nord. L'Ammiraglio Sharzuji dal Dàikentan e Lord Jaath Krommness, coi fratelli, puntano verso Holglund, per poi dirigersi al Mare di Graask.
Alla biblioteca di Dahrgaur, Tokàrin apprende di attacchi dei Diavoli anche a Tor–Aykar e Tor–Plynx, oltre che a Tor–Kramtyll da cui proviene, e quasi di certo anche a Tor–Gaux. Un Mastro ceramista informa il Principe che hanno catturato un Diavolo Corruttore vivo, imprigionandolo in un focolare in ferro in disuso. La creatura, di rango Albàrash, evade e lancia un doppio Groùwluth a Tokàrin, marchiandolo col Segno di Condanna. I cerusici non comprendono nemmeno di che malattia soffra, eppure non c'è rimedio. Nel viaggio di ritorno il Marchio comincia a chiamarlo. Tokàrin rientra alla capitale come infermo, non da trionfatore, e trova la città ferita più di quanto l'avesse lasciata.
Nel nord est, a seguito di un blitzkrieg congiunto, cadono velocemente sia Holgvor che Holglund, che vengono ribattezzate in lingua Kàhnshoun rispettivamente come Kengoshijn e Ryùhuamthài. Poi la grande flotta con gli Hochàim si avvia inarrestabile verso il mare di Graask.
Yoght torna a Tor–Kramtyll, in cui Tokàrin ha da poco ereditato il titolo di Imperatore e, dopo la presentazione dei rapporti, si dimette da Messo Imperiale e chiede di tornare alla Marca come spadaccino, rinunciando a qualsiasi residuale titolo nobiliare. Hanno accese discussioni, ma l'Imperatore è snervato dal Marchio e dalle cicatrici alla sua Capitale, e Lord Haakvarne gli promette l'aiuto dei Maghi Idromanti dell'ovest e dei Fùrugatti per la sua malattia, per cui alla fine Tokàrin cede e lo lascia tornare nella sua patria dove si addensano le nubi della guerra.
Maladuèrre riceve notizia della flotta congiunta Hochàim e Kàhnshoun. Ha ancora tempo per prepararsi a resistere. Ma nel sud e nell'ovest serpeggia la rivolta in focolai sempre più numerosi. La repressione non basta più ed anzi rafforza la reazione, e Maladuèrre si vota anch'egli, come la figlia e la moglie, ai Corruttori. Allora i Diavoli sorgono dalla terra, in modo manifesto come già nell'Impero, e seminano la distruzione tra gli insorti.
Jink Ljngvaar viene colpito dall'ennesimo marchio ma il Diavolo (un Hagjshar) viene distrutto, dissolvendo quell'ennesimo Segno di Condanna. Il corpo del Battista trovato da un'alleata Dràvsnica, l'impavida e generosa Lady Rhonya Ruth Rynèwler di Wlegdh, addestratrice di Fùrugatti, sbarcata da poco a Gallingham. I Diavoli attaccano durante lo sbarco del Maestro Idromante Doblen Guhrion col suo Grumiào ma Athenor Ghemmon Krommness, Mastro di

Gatto, guida il contrattacco e combatte ferocemente : sono i primi esuli a tornare in patria, malgrado il presidio diabolico.
In seguito ad un presagio, Claeryll Xylde ritrova Snorg congelato tra le ceneri di un forno, scaricate lungo un pendio da un panettiere inconsapevole, e lo recupera. Insospettita, la sorellastra la perquisisce al suo ritorno al Palazzo di Kaileanh. Prima viene respinta dal Richiamo (dono del Sire Fiammeggiante), che la spaventa anche se non lo comprende, poi trova il Topo Diavolo congelato, e ciò la sconvolge, perché il modesto mansueto Snorg ha in realtà il grado di Àlkahr (della 5° cerchia) e non è poi di rango così basso come Lady Vàldryanne pensava. Le due hanno l'ennesimo diverbio, ma la rossa non è più la ragazzina terrorizzata che conosceva. Lady Vàldryanne sveglia Snorg, mettendolo vicino ad un camino acceso.
Mentre studia gli antichi tomi in attesa che il Rè riesca ad inviarle il Tynvalòwnijr, Aethel Ayreen a Rocca Ventosa fronteggia un Diavolo Albàrash (8° cerchia) e scopre di poter vedere, come la gemella, la Tessitura nascosta nel suolo. Ne recupera un pezzo tempo dopo e comincia a capire le proprietà delle 'Bave Magmiche' prodotte ed usate dai Diavoli. Un corvo le porta una missiva di Yoght in cui la ragguaglia di tutte le evoluzioni e della guerra in arrivo, ed è la prima a sapere che Lord Haakvarne in persona ha intenzione di sollevare i villaggi del Narylgham e le isole di Rebs e Klebs, indipendentemente dalla flotta di Krommness. Chiaramente il Rè in esilio non intende scaricare tutto l'onere della rivolta sulle spalle del facoltoso colono delle Haiu Oolonvern. E nemmeno tutto l'onore che ne deriverebbe.
Snorg si sveglia spaesato e scopre che a salvarlo e resuscitarlo è stata colei che lui tradiva, avvelenandone i sogni. Preso dai rimorsi, le confessa tutto. Essendo ormai un reietto della Stirpe Senza Tempo, le rivela anche tutti i dettagli che conosce dei piani dei Diavoli per la Marca, e la collusione del Barone. Le parla del rapporto tra i Diavoli ed il Titano al Centro del Mondo, che lei venera pari ad un Dio. Il perdono immeritato e la fiducia della rossa portano il Topo Diavolo rinnegato a giurare eterna fedeltà a lei. Ed alla fine per, salvare Snorg dai suoi inseguitori, la rossa raccoglie per la prima volta, scientemente, la sua eredità di Piromante. Evoca il Sire Ardente, che prende in carico in modo spiccio la faccenda della fuga di Lady Valdrianne : con la sua bontà la rossa lo convince persino a graziare il suo 'Topo', che il Titano esigerebbe, riconosciutolo come un suo parassita da eliminare. Ma il Sire Fiammeggiante le concede fiducia ed accetta anche il Topo.
Il trasporto aereo tanto atteso, trainato da uno stormo di immensi Roc, finalmente giunge alla Rocca delle Nebbie e consegna ad Aethel Ayreen un baule contenente il Tynvalòwnijr. Esso somiglia ad un piccolo draghetto leonino, taglientissimo e tutto aculei aguzzi, trasparente, costruito interamente di cristalli e di strutture complicatissime all'interno. Esso si sveglia da sé, la studia, e torna a spegnersi automaticamente.
I Regni Uniti di Dràvsna–Gravnjia prendono ufficialmente posizione sulla rivolta nella Marca. La regina Shanya Drughovha è stata informata che Tokàrin è partito per la lontanissima Vernin, per curarsi da un male segreto, e l'Impero è momentaneamente senza un capo. Considerato che la cugina, Lady Rhonya, è già partita da Wlegdh per combattere nella Marca come volontaria, la regina stessa si pregia di consegnare la dichiarazione formale di guerra agli Holmworde e notificarla all'Imperatore (latitante). Anche da lontano, l'Imperatore mette a segno un intelligente scambio territoriale (sancito dal Trattato bilaterale di Tor–Gaux, organizzato da

Tokàrin in persona, da poco curato dal suo Grouwluth dai Maghi Idromanti di Vernin), con l'Impero cui scambia una penisola montuosa meridionale sullo stretto di Thelegham, che restituisce agli Holmworde il perduto accesso ai mari del sud, con le penisole ed i fiordi settentrionali di Nahrlanth, che viene ribattezzata Tor–Nahr. I territori Holmworde diventano in quel modo uno stato cuscinetto tra l'Impero ed i Kàhnshoun.
A Kaileanh, svanita la Reggente e con lei l'ostaggio più prezioso che arginava la collera dei rivoltosi, la Marchesa Lady Kromfeldt–Lyssen viene avvicinata da un Diavolo di rango Hagjshar, che la 'invita' a diventare un'Agàmjkhtor. La figliastra Vodlingen l'assiste dopo il trauma, pur avendo divergenze di vedute.
Il Battista malandato si unisce alle avanguardie, sbarcate e guidate da Athenor Ghemmon Krommness, e gli presenta l'alleata Lady Rhonya di Wlegdh. L'ex Armaiolo di corte gli garantisce che la Rygwyldrjnnhedt può coordinare tutti i nuclei insorti a saldarsi ai regolari giunti con la flotta. Tuttavia anche Drakkar Holmworde giungono da Yrrlich, carichi di cavalleria pesante : si tratta di Lord Heimwyulf, Conte di Holmbroom.
Athenor Ghemmon dispensa del prezioso Tarchio per risanare un Fùrugatto di Rhonya rimasto ferito, durante un agguato alla stessa. Tra la bionda Dràvsnica e Ghemmon i rapporti iniziano con le scintille ma, rapidamente ed in modo inesorabile, i due finiscono per legare insieme a tal punto di impegnarsi a condividere le responsabilità ciascuno anche sui Fùrugatti dell'altro. Le loro anime, sotto la scorza molto diversa, si rivelano spiriti affini. Purtroppo i tempi ed il contesto non risultano propizi per la reciproca cotta, irresistibile ed impetuosa.
Finalmente il Battista, Jink Ljngvaar, viene curato dagli Idromanti e dai loro Fùrugatti, mediante un rito di esorcismo dei suoi molti Grouwluth anche antichi. Purificato, rinasce dalle ceneri come una vecchia fenice, e ritorna ad essere un guerriero terribile. Viscidi infiltrati e traditori lo avvelenano, somministrandogli del Tarchio contaminato dal Rasnjo. Il Battista resiste alla tossina, anche se gli storce le gambe ed indebolisce le ginocchia. Il Rasnjo rovina altri guerrieri, ed il Battista dà la caccia, trova, stana e trucida da solo ben sei traditori, nascosti nel bosco Shrylling. Affronta anche un Diavolo Corruttore, ritrovando la magia di Agastàfota. Pur ignorante dei riti, il Battista sottoscrive Il Patto con Grumiào, e l'Idromante ne è testimone, come pure della manifestazione dei Greelnar–Ydugh.
A metà strada tra Kleagh e Kaileanh, poco dopo il guado del Glwsh, uno dei 4 grandi Qàragad ferma l'avanzata degli insorti e scatena un'eruzione vulcanica. In un pantano creato sollevando la falda acquifera ed avvelenando il fango con gas venefici, nel salvare dalla melma tossica i suoi Fùrugatti, cade il capitano Athenor Ghemmon. Il Battista accorre da Helvering coi rinforzi, ormai vero Mago Agastàfota, benedetto dal Patto. Il dolore di Lady Rhonya è inconsolabile. La Dràvsnica è distrutta da quella perdita, si taglia le bionde chiome per gettarle nella pira funebre del Mastro di Gatto, riconfermando il giuramento di badare ai suoi Nasolieri anche per lui. Il primo assalto rapido alla capitale si esaurisce in uno stallo e gli insorti si ridistribuiscono altrove, in attesa dell'arrivo della Flotta o di ricongiungersi alla sollevazione guidata dall'Haakvarne.
Yoght sbarca nel Narylgham e comincia a raccogliere attorno a sé tutte le forze ribelli ed alleate, assorbendo anche il contingente raccolto da Nhorst, l'ex armaiolo di corte. Prima ancora che venga dato l'assalto all'altopiano di Helvering, dove si sono arroccati gli Holmworde, e

malgrado avere ribadita l'abdicazione irrevocabile, il nome dell'Haakvarne viene inneggiato come unico Rè della Marca e la sua bandiera issata più alta delle altre.
Gli Holmworde hanno ancora carte da giocare. Due interi stormi di FleyrrHundln di Holmbroom martellano dall'alto, sul dorso dei loro Wroagh, e varie linee di Diavoli, tra cui addirittura tre della ottava cerchia, presidiano il colle di sasso. L'Abate Fatetzjn rinuncia alla neutralità ed ordina di scoccare dall'alto dei torrioni sui Wroagh. Il Rè sfida uno dei Diavoli di maggior rango e GashKraancod (l'Artiglio dell'Ovest) mostra la sua vera natura distruggendo Khunghudrung, un Diavolo di rango Albàrash. Poco dopo, insieme alla sopraggiunta Lady Rhonya, ne abbattono un secondo, ed il terzo si dà alla fuga ed abbandona il campo.
Trovandosi su una delle naturali direttrici di espansione della Tessitura, Tor–Drang (anticamente Grèmulyss, capitale del Regno Vantyrr), la più orientale e periferica delle città Imperiali e la più pesantemente fortificata, subisce l'assalto su larga scala dell'Orda Diabolica senza alcun preavviso. Il Qàragad Hussùphalluhl in persona guida i Diavoli, tramutando le strade in fiumi di lava. I difensori si arrendono dandosi alla fuga precipitosa.
Lord Kerug'Hann, un mercante di Òjiohuyn residente a Tor–Drang, non fugge ma coraggiosamente indaga su quello sconosciuto e mostruoso nemico sotterraneo ed è testimone del fatto che gli Holmworde siano in combutta coi Diavoli Corruttori. Ai predoni del mare viene riferita la volontà del Qàragad : che gli Holmworde prendano possesso di quel che resta della città evacuata. Kerug'Hann torna in fretta ad Òjiohuyn per avvisare la Regina Thjaynòn. Per i Kàhnshoun la dispersione coatta delle forze Holmworde su un territorio catturato per loro all'Impero, non è dannosa, si dice : verranno meno i rinforzi a Noghvor. E subito la macchina da guerra Kàhnshoun si rimette in movimento.
Nella Marca, gli Holmworde superstiti, sconfitti ad Helvering, ripiegano sui Drakkar nella baia di Hardegahr. Yoght invece viaggia via terra nel sud per raccogliere altri volontari e bonificare le terre che si lascia alle spalle. Rhonya ed i Fùrugatti passano a nord di Helvering. Purtroppo per lei i Diavoli sopravvissuti si sono radunati proprio nell'unico passaggio possibile, impedendole di dirigersi ad est verso Kaileanh, all'appuntamento con gli altri. La spingono verso nord, al Bosco Wrrhunding, attaccandola di tanto in tanto per fiaccare i Fùrugatti. Fame e freddo li tormentano. Dopo un viaggio estenuante, giungono nella leggendaria Piana di Fyrbrunshyr, costellata di rovine e detriti. Tutti i Diavoli inseguitori convergono ed attaccano contemporaneamente. Dirigendosi ad una bassa collina di macerie, avvista altri Diavoli ed Holmworde e, sorpresa, altri Fùrugatti. Viene però ferita nel tentativo di unirsi a quel secondo nucleo di resistenza, ivi arroccato.
Il destino fa incrociare la sua strada con quella della GuardaSigilli, che sta portando il Tynvalòwnijr verso la Guglia di Stella. L'assalto dei Diavoli e degli Holmworde e la morte di Fùrugatti scatena l'ira funesta della Piromante. Il Sire Ardente accorre dal sottosuolo e si palesa e Rhonya, sconvolta, vede in opera la sua possanza incommensurabile. La rossa colpisce anche direttamente, come una vera Agastàfota. Concluso lo sterminio, il Dio Sotterraneo ritira le sue propaggini argentee micidiali. Aethel Ayreen evoca ancora la Magia risanatrice e risana i felini feriti, nonché Rhonya stessa. Le due si conoscono e diventano facilmente amiche e l'alta Dràvsnica si convince di doverla accompagnare allo Sperone di Gaurmt. Quando decide di

mostrarlo alla bionda, il Tynvalòwnijr si sveglia da sé come la prima volta. E, lasciandole entrambe sbigottite, parla !
la Marchesa Lady Kromfeldt–Lyssen, ormai parzialmente tramutata in Agàmjkhtor, viene portata per la prima volta nel sottomondo, scoprendone gli orrori inenarrabili e sentendo la corruzione avanzare nel suo stesso corpo. Ora le promesse dei Diavoli Corruttori non sembrano più come aveva creduto. Viene presa dalla disperazione e dalla follia. Torna a fatica a vestire i finimenti che aveva usato da ragazza, poi lascia il castello e cavalca sino all'accampamento dove ricoverano i Wroagh. Guidata da un sesto senso ritrova Gromghothrond, lo stesso che aveva montato in gioventù come FleyrrHundln, il quale, pur diffidente, alla fine la riconosce ed accetta. Sorvolando l'Hardegahr, colgono un movimento della zampa del Grande Aqvàtnijr, che sembra stare tentando di svegliarsi. Esplora il nord della Marca dall'alto, avvista i resti dei combattimenti nella Piana di Fyrbrunshyr, ed infine anche l'orda di oltre 150 Fùrugatti che arrancano sullo Sperone di Gaurmt.
Ma anche Lady Rhonya avvista lei e tende il suo arco, e la Marchesa porta il Wroagh fuori tiro con un attimo di ritardo ed è costretta ad atterrare. A terra, le pare di riconoscere Claeryll Xylde, non sapendo che la gemella fosse sopravvissuta. La Marchesa sfida con la spada l'alto 'guerriero' Dràvsnico, il cui viso è celato dall'armatura. Rhonya accetta, pur essendo ancora molto debole. Si feriscono a vicenda, ed il Wroagh interviene cercando di ghermire la nemica dell'antica padrona. Ma tra i Fùrugatti, coperto dell'armatura da battaglia, Fùgnifur si slancia addosso all'enorme rapace marino. I due animali si uccidono a vicenda. Nel duello, benché ferita anche all'altra gamba, Rhonya riesce a trafiggere a morte la FleyrrHundln, rivelandole solo alla fine di essere donna anche lei. Infine la bionda di Wlegdh sviene, di nuovo affidata alle cure di Lady Valdryanne.
Ad est sono comunque arrivate tutte le forze ribelli riunite, ammassandosi a sud di Kaileanh e sbarrando la penisola da costa a costa, e la marina di Kleagh blocca le rotte verso est. Comincia un assedio stagnante, fin quando i Diavoli sbloccano lo stallo. Yoght avvista un vasto assembramento di Drakkars già alla fonda nello stretto braccio di mare tra l'istmo e l'isola di Kaileanh, ma i Wroagh non consentono sortite in segreto. Jink Ljngvaar in sogno ha visioni in cui presagisce che i Diavoli schiereranno addirittura due dei quattro Grandi Qàragad. Intuiscono i punti d'arrivo dal diradarsi dei Grouwluth vaganti degli altri in aree del terreno che momentaneamente si oscurano. Emergono provocando eruzioni, simili ad enormi mostri Idra con una doppia chiostra di tentacoli, e purtroppo sono ben tre su quattro. Il Battista invoca Il Patto ed i Greelnar–Ydugh rispondono all'appello. Testimoniando le orrende stragi dei Diavoli, il morale dei soldati Holmworde si incupisce, parallelamente alla consapevolezza di trovarsi dalla parte sbagliata della Storia. La carneficina dura molte ore, e per gli Hochàim volge lentamente al peggio, perché coll'attenuarsi del numero di arcieri tornano anche due dozzine di Wroagh dal cielo.
Lady Rhonya si sveglia al Santuario della Rocca di Stella, e trova accanto a sé Aethel Ayreen riversa, esausta ed esanime, il cui corpo è gelosamente sorvegliato dal Dio Sotterraneo, e tre immensi artigli argentei sorgono dal suolo a vigilare mentre le fiamme granata accarezzano con delicatezza il corpo senza forze, attorcigliandovisi attorno. Il Sire Ardente ha risanato anche Fùgnifur, e persino il Wroagh, che veglia risentito le spoglie della Marchesa di Holmbroom.

Rhonya sospetta che la sua intercessione sia stata ottenuta grazie alla bontà della rossa GuardaSigilli.
Per la terza volta il Tynvalòwnijr si riattiva, rompendo addirittura la sua custodia. Chiede veemente di 'ricaricarsi', e quando non comprendono la richiesta, riformula dicendo di avere tanta fame e la GuardaSigilli si affretta a consentire che esso abiliti il transponder verso la fornace della Guglia di Stella. Il dispositivo, antico dono degli Amici della Repubblica Celeste, inoltra rapporti e richieste incomprensibili. Riceve rapporti dal Grande Leone Aqvàtnijr che lui però chiama astrusamente 'unità remota ***Dà Shīzi***', e solo riflettendo la GuardaSigilli ricorda il Libro di Platino e le cronache di 1300 anni prima, e intuisce come lo scopo del Tynvalòwnijr paia proprio quello di ricaricare il Leone che dorme sulla spianata di Hardegahr. Il dispositivo segnala negligenza nella manutenzione e ricariche troppo rarefatte al Leone, che non ha più nemmeno riserve per tentare di ricaricarsi autonomamente, facendo sprofondare l'Hochàim nella vergogna. Salgono alla Cripta dove riposano i 'cristalli solari' : radioisotopi purificati nel Santuario stesso e vetrificati in ceramiche inassorbenti, e le due ragazze indossano le vesti in piombo per assistere alla cerimonia / procedura. Il draghetto le guida per consentir loro di prelevare i cristalli dei radioisotopi per lo startup dell'unità remota, con incomprensioni a non finire sulla terminologia, le sue metafore stentate ed il baratro tecnologico che li separa. Si riempie la pancia per la scorta per lo spunto iniziale ed il riavvio del Grande Leone Aqvàtnijr, rassicurandole che in seguito l''unità remota ***Dà Shīzi***' avrebbe potuto avviare da sé la ricarica completa delle capsule di confinamento ad antimateria, stoccate altrove sotto il Santuario.
Profittando del ribaltamento a Tor–Drang, i Kàhnshoun affrettano l'espansione a nord est, cercando di fagocitare anche Noghvor. Con una campagna lampo, di appena dodici giorni, stroncano la controffensiva navale organizzata frettolosamente da Holmbroom ed Haswahr. Ed intanto, via terra, da Yànkam e Ròwantan invadono e si annettono l'intera vasta penisola continentale all'estremo est oltre Ròwantan stessa, al cui capo più settentrionale la regina Thjaynòn fonda Shàikantham, la Sentinella del Nord. L'epurazione è spietata e sistematica e l'intera marina militare di Kasùka viene distaccata nelle roccheforti da poco espugnate e sulla neofondata Sentinella del Nord. Thjaynòn rifiuta di tornare alla capitale e decreta caparbia che non lascerà più il posto sin quando non sarà stato completamente fortificato in pietra e mattoni.
Aethel Ayreen e Rhonya trasportano in barca il Tynvalòwnijr nell'Hardegahr e vengono attaccate da una pattuglia di FleyrrHundln. Il simpatico draghetto tuttavia si dimostra tutt'altro che innocuo : acceca da lontano i rapaci coi laser rosso rubino che sprizza dagli occhietti. Giunti ad un passo dal basamento di detriti dell'Aqvàtnijr, subiscono l'agguato finale di un Diavolo Corruttore. La testa della GuardaSigilli esplode di emicrania : non si tratta di un Diavolo qualsiasi, ma di Harfahàlddjn, il quarto dei Grandi Qàragad, inviato direttamente dall'incommensurabile Jeahammènmuhd e che da lui ha ricevuto la chiave segreta per appellarsi al Grouwluth latente nella mente della rossa, che le era stato imposto da bambina dal supremo Soùqqurad in persona e che ancora le causa l'amnesia sulla sua infanzia. L'assalto mentale è atroce e, frattanto, a fatica, Harfahàlddjn cattura e cerca di distruggere il Tynvalòwnijr, sbattendolo ripetutamente a terra, sin quando non si verifica una fuga di radionuclidi da una delle capsule di confinamento. Il Qàragad è sul punto di schiacciarlo su un incudine di granito con un enorme maglio che un frastuono mostruoso lo sorprende. Lo percepisce tramite la

Tessitura : un movimento ipogeo profondo, di qualcosa di immenso che risale a velocità irrazionale, tranciando tutto quanto sul suo cammino.
Precedendo la sua stessa onda d'urto, a pochi metri nella spianata erompe una propaggine del Titano al Centro del Mondo. Il panico del Qàragad attenua la morsa mentale e la GuardaSigilli supplica il Sire Ardente di salvare il draghetto. Con un disco metallico rotante Esso amputa l'arto di Harfahàlddjn, che fugge come prescritto dalla stessa Legge immutabile della Stirpe Senza Tempo. Claeryll Xylde emerge dalla sorta di ascensore argenteo, con Snorg appollaiato su di una specie di supporto sulla spalla. Le due gemelle Valdryanne si ritrovano dopo 15 anni. La reggente si accorge del Marchio latente nella gemella e tenta di rimuoverlo come aveva fatto con Gnaff, ma non solo fallisce bensì la gemella sviene per il dolore, piangendo sangue.
Snorg conferma che il Marchio è così potente perché è stato imposto dal Supremo Soùqqurad, il maestro degli inganni. Tante cose hanno da dirsi. Ostinata, la reggente le propone di unirsi in sogno e di passarle i propri ricordi d'infanzia, largamente comuni, al posto di quelli rubati. Con le due gemelle perse in trance, Rhonya è costretta a farsi carico del draghetto danneggiato dal Diavolo. Snorg non è di aiuto. Rhonya tenta di pregare, di pensare di richiamare l'attenzione del Sire Ardente, ma non sa farlo. Lei non possiede il sangue del Druiro Rosso. Osa tirare colpi di spada ad una sua propaggine argentea. Al quinto ottiene la sua attenzione, pur rischiando di venire eliminata. Parla a lungo con quella creatura colossale, di cui Snorg le ha descritto meglio la vera natura. Il Sire Ardente ripara e migliora il Tynvalòwnijr, ed addirittura trasporta il grande Leone Aqvàtnijr vicino a loro. Il draghetto e la GuardaSigilli entrano nel locale tra le fauci e viene abilitato il caricamento della ricarica di startup, ed il Tynvalòwnijr inserisce i radiosi cristalli dei radioisotopi purissimi. Il colosso si riattiva e si dirige al galoppo allo Sperone di Gaurmt per completare la ricarica profonda, con le capsule di antimateria.
A Kaileanh i tre Qàragad fiaccano la resistenza degli assedianti, del Battista, Gnaff e di Yoght, che viene di nuovo ferito e lancia l'Artiglio dell'Ovest al Battista. In quel momento il ruggito dell'Aqvàtnijr esplode più volte in rapidissimo avvicinamento. Il Leone aggira la fortezza in due falcate e si presenta al cospetto del Ré, esigendo la restituzione di GashKraancod. Il Leone rifiuta di obbedire agli ordini ed il Tynvalòwnijr spiega al Rè che non è legittimo. Allora, improvvisando, il Battista chiede a gran voce al popolo Hochàim chi sia il vero Rè della Marca, e Lord Haakvarne viene eletto per acclamazione in modo praticamente spontaneo ed unanime. Poi il Rè ripete l'ordine ed, a quel punto, l'Aqvàtnijr attacca i Qàragad, a cui si unisce anche il mutilato Harfahàlddjn richiamato dal nord. Tutte le legioni diaboliche si avventano contro il difensore, e si forma un immenso lago di lava, ed i Diavoli dei ranghi inferiori ricuperano e riciclano i frammenti dei superiori, ed i 4 luogotenenti dell'Orda fagocitano altri diavoli per aumentare la propria potenza. La mischia si sposta verso nord, lasciandosi dietro un'enorme bava vetrificata, mentre grosse bave magmiche della Tessitura vengono ancorate al corpo dell'Aqvàtnijr. Solo Lady Rhonya nota la manovra, inquieta.
Incustodito, i ribelli della fanteria assaltano il palazzo di Kaileanh. I Titani arretrano, tornando alla spianata dell'Hardegahr, che dopo 1200 anni torna ad eruttare. Il Leone ed i 4 Qàragad lottano dentro la caldera. I Diavoli tornano ad attaccare spesse funi della Tessitura al corpo del Leone e Rhonya è sempre più preoccupata anche se esso pare non accusare problemi. Ma, ad un certo punto, tutte le bave magmiche cominciano a succhiare energia termica, persino dalla

caldera fusa. I Diavoli minori si affannano ad attaccargli persino i filamenti troncati, ed il felino si raffredda sempre più e rallenta, mentre la roccia si rapprende e lo imprigiona.
Quando la trappola è ormai scattata, l'emicrania della GuardaSigilli esplode ancora, denunciando l'arrivo dell'incommensurabile Jeahammènmuhd, che nessuno riesce a vedere ma orchestra i fili della Tessitura come un ragno. Aethel Ayreen tuttavia, a causa del legame del Grouwluth conficcato nella sua mente, riesce a vederlo : esso è puro calore, un vortice senza nemmeno un corpo ed una forma. Il Soùqqurad richiama dai plutoni degli abissi le sei poderose bave magmiche principali della Tessitura e sgretola l'Aqvàtnijr praticamente congelato frustandolo con quegli scudisci. Ruba persino i grani di confinamento dell'antimateria per, unico Diavolo in grado di tollerarlo, cibarsene esso stesso.
Poi Jeahammènmuhd attacca la Reggente, che rifiuta persino di consegnare Snorg, ed il gioiello strano donatole dal Sire Fiammeggiante si anima di vita propria. Il Diavolo cerca di produrre la MegaSpora perché dagli abissi del nucleo planetario sente sorgere il Dio Sotterraneo, pieno di collera. Artigli argentei sorgono dal suolo, elevandosi per centinaia di metri, in fila e fila di cordigliere, circondando l'Hardegahr come una mano aliena, ramificandosi. Il Titano non è in grado di distinguere il Diavolo Supremo, abilissimo a dissimularsi nel caos, e Jeahammènmuhd fugge nell'interfaccia di fase, la superficie di demarcazione tra la materia ordinaria e la sostanza strana del Titano. Ma a causa del Segno di Condanna, radicato, entrambe le gemelle lo possono vedere : esso tira, ma il legame non cede, ora che vorrebbe rinnegarlo. Può solo torturare la GuardaSigilli, ma non troncare quel legame perverso da esso stesso inflittole. Le due rosse parlano a lungo col Titano, e la Dràvsnica sente accendersi in sé una sete di conoscenza sempre più tormentosa. Il Dio Sotterraneo ottiene di venire guidato dalla Vista di Claeryll Xylde, le produce un armatura di ghiaccio di neutronio termostatata ed una bolla di campi di confinamento e, guidato da lei, si mettono in caccia del Diavolo Supremo, incistatosi sulla sua scorza. In cambio di ciò, il Dio promette di ricostruire il Leone dai suoi frantumi. Prima di partire anche Lady Valdryanne sottoscrive Il Patto del Gatto con Joeqjshea di Rigel.
Il Rè e Krommness tornano faticosamente a Kaileanh, dove l'esercito regolare attende per dare il colpo di grazia agli usurpatori. Espugnano il mastio in cui si è arroccato Maladuèrre. Lady Harklinde e Lady Harmyllwan vengono graziate su previa richiesta di Claeryll Xylde, poi si procede alle esecuzioni di tutti gli ufficiali Holmworde, mandati al patibolo, e Krommness vendica il fratello minore ucciso, sbudellando il Barone ed amputandogli le braccia. Il Rè offre a Lady Rhonya l'unica altra copia delle chiavi di Rocca Ventosa e della Guglia di Stella, e la incarica di riportare il draghetto al Santuario e di ricostituire le due guarnigioni di Fùrugatti, considerato che non intende toglierle quelli ereditati da Àthenor Ghèmmon.
La caccia delle gemelle si spinge sino al centro di Kh'Lor, al cui interno il Dio Sotterraneo si arrocca, compattandosi in una sfera anentropica e prosciugando lentamente le informazioni del Diavolo Sporigeno, il Trasformista, che si attenua inesorabilmente e svanisce poco a poco. Alla fine il Titano usa le due come esche per farlo saltare oltre l'interfaccia di fase, e libera un Greelnar–Ydugh che aveva trasportato ad insaputa di tutti, che gli infligge il colpo di grazia ed estingue tutti i Diavoli raccolti nella MegaSpora. Il Grouwluth della GuardaSigilli svanisce del tutto.

Riemergono di nuovo nella Piana di Fyrbrunshyr, la navicella icosaedrica di materia strana svanisce e poco dopo dai ciottoli riemergono i frammenti dell'Aqvàtnijr, trasportati in qualche modo dall'Hardegahr. Il Sire Ardente li fonde tutti e li riaggrega. Quando il Leone si risveglia, conserva persino la memoria della sua sconfitta, perché il Dio Sotterraneo l'ha ripristinata. Il Titano poi si inabissa, lasciando all'Aqvàtnijr di portare le gemelle Valdryanne e Snorg dovunque intendano andare.
Due settimane dopo la riconquista di Kaileanh, l'Impero invia un nuovo ambasciatore. Il Rè pare refrattario all'idea di una legittimazione esterna, Imperiale, non prevista dalla Legge antica della Marca, e privilegia lo sviluppo della diplomazia verso i Kàhnshoun.
Viene indetto un consiglio riunito dei rappresentanti di tutti i Regni, con sede nella ex Tor–Drang, il cui status è ora estremamente dubbio, materialmente e giuridicamente. L'avvicendamento dell'Impero e degli Holmworde riaccende il desiderio di autonomia dei resti dell'antico Regno Vantyrr e del popolo Wyngqjll, che in precedenza aveva avuto quella stessa città come sua capitale, all'epoca nota come Grèmulyss. Tokàrin tentenna, avendo ricevuto notizia certa sul ritorno del Grande Leone e della sua alleanza con gli Hochàim. Visti i timori al nord ovest, l'Imperatore giudica il male minore la perdita territoriale e la concessione dell'indipendenza al vecchio Regno Vantyrr, stato cuscinetto verso i due riottosi vicini dell'Est. Il risorgere degli autonomisti Wyngqjll ed il loro riconoscimento congiunto segnano il declino definitivo della potenza Holmworde, tagliati completamente fuori dal Mar di Hagazù e dallo stretto di Thelegham.
Giuristi Imperiali trovano un cavillo nelle Leggi della Marca circa limitazioni ai poteri di un Rè eletto per acclamazione, con procedura d'urgenza, e Yoght decide di sottoporre il suo mandato ad elezione regolare. Jaath Krommness si presta a fare il suo oppositore fantoccio, al solo fine di legittimare la forma di un'elezione diversamente plebiscitaria. Durante i convegni l'Imperatore, memore del Marchio, riconosce l'indipendenza totale della Marca. Lord Haakvarne, Krommness ed il Duca Throndaym di Dreyffkoble riallacciano qualche accordo per lo scambio delle eccedenze di pesce, grazie a due doni di Claeryll Xylde per il Duca, in memoria di un salvacondotto che lui e la moglie le avevano offerto ai tempi della cupa prigionia. Siccome i loro popoli si guardano con diffidenza, i mercanti propongono che le transazioni vengano effettuate a Noghlung, ora nel nuovo Regno Vantyrr, neutrale.
Il penultimo giorno delle assemblee, una flotta da Kasùka porta a Grèmulyss la principessa Yruwòn. Si verificano screzi per lo zelo eccessivo del suo campione e guardia del corpo, in seguito ai quali costui, Orèyghun di Huam–Kdang, e Yoght si sfidano con spade di legno da allenamento e se le danno di santa ragione. Poco dopo, a Grèmulyss, Yoght incontra di nuovo, dopo dieci anni, Lady Shænnon Hoelmstædt : l'Ancella Syrdougahll di sangue Wyngqjll con cui era stato ai tempi del servizio Imperiale, come suo primo cliente. Scopre che a causa dell'antica cotta, lei si era fatta torturare piuttosto che darsi ad altri, e la reclama per sé dopo 10 anni, perché nessuno ha mai scordato l'altro/a. Nello scenario di Grèmulyss vari matrimoni strategici e non vengono annunciati. Jaath Krommness sposa la regina Drughovha di Ljùdhma, Tokàrin stesso con un colpo di testa convola con un'aristocratica Holmworde di Tor–Nahr : Flahrholde Wjallnheim.

Quel matrimonio più di ogni accordo svelenisce il rancore degli Holmworde verso l'Impero, ritenuto colpevole di doppio gioco. Rhonya riparte in nave per la Marca, senza scali. A Kleagh noleggia la barchetta di un vecchio marinaio, diretta allo Sperone di Gaurmt. Nel corso del viaggio il Sire Fiammeggiante le si manifesta : manda una propaggine fuori dal mare e, come già con le gemelle Valdryanne, le offre di soddisfare un suo desiderio. La bionda chiede di farle da Maestro, di insegnarle qualcosa di vero, ed il Titano accetta. Dopo aver portato Claeryll Xylde ad esplorare le viscere del sottosuolo, estendendo una parte di sé porta Rhonya ad altissima quota, per mostrarle l'aspetto di Kh'Lor da oltre l'atmosfera. Le mostra persino il relitto dell'arca colonizzatrice del primo arrivo della specie umana su quel mondo, antico di oltre 12000 anni e quindi ben antecedente al suo stesso arrivo, risalente a solo 1500 anni prima. Esso rammenta anche il secondo arrivo, degli Amici, dicendole che tutti loro sono rami dello stesso albero, e che lui aveva ricavato le coordinate della loro origine a loro insaputa, e che conserva ancora quell'informazione per il loro futuro. Le innesta un richiamo sotto lo sterno, poiché diversamente non avrebbe facoltà di evocarlo, come le gemelle Valdryanne, promettendo che presto avrebbero intrapreso un pezzo di strada insieme, alla riscoperta della storia dimenticata della sua stirpe.

● ***CAPITOLI***

CAPITOLI LIBRO....12
1 — *{2905}* — Gahr Dag Naar : Messo dell'Impero....12
2 — *{4918}* — Domani arriva oggi....17
3 — *{3687}* — Il Battista Hochàim....25
4 — *{5745}* — La gabbia....31
5 — *{4352}* — Il viaggiatore e la sua ombra....41
6 — *{3991}* — Sotto le fronde del Bosco Wrrhunding....49
7 — *{3570}* — I Libri Mastri : tenui tracce del passato....55
8 — *{4676}* — Macchie scure sul Parquet....62
9 — {*4306}* — Marchiato dal Gròuwluth....70
10 — *{3956}* — *Il Segno di Condanna*....77
11 — *{5212}* — *Sloggiate, pipistrelli !*....84
12 — *{3400}* — Abbandonati : le prime cure....93
13 — *{6100}* — La Custode GuardaSigilli....98
14 — *{7006}* — Accuse. La famiglia Maladuèrre riunita....109
15 — *{4788}* — Arrivo al Santuario....121
16 — *{6285}* — Topo !....129
17 — *{5552}* — Guglia di Stella....139
18 — *{5159}* — Chiacchiere con Snorg....149
19 — *{6631}* — Gocce di sangue rubate....157
20 — {2714} — La Rygwyldrjnnhedt....168
21 — {1387} — Il Padrone....173
22 — *{2734}* — Moto d'orgoglio....175
23 — *{6190}* — Futuro nebuloso per l'Impero....180
24 — *{4001}* — La chiave dell'Alkàhr. Evasione....190
25 — *{7102}* — Falsa partenza : Gnaff, il Baffiére....197
26 — *{5431}* — Repressione. Negoziati Holmworde....209
27 — *{5231}* — Ricominciano gli incubi. Il Guerriero del Sogno....218
28 — *{3397}* — Snorg in trappola....227
29 — *{4480}* — Cielo di pietra e fuoco....233
30 — {6107} — Assalto alla Capitale. Viaggio a Dahrgaur....241
31 — {4896} — *I*l Tynvalòwnijr....251
32 — *{3422}* — La deviazione del corso dell'Ýgvar....259
33 — *{5835}* — Marchiato dal Gròuwluth....265
34 — *{2390}* — La caduta di Holglund ed Holgvor....275
35 — *{4640}* — Il Gahr Dag Naar a Tor–Kramtyll....279
36 — *{5374}* — Lo sbarco delle prime avanguardie....287
37 — *{3965}* — Snorg, rinato....296
38 — *{4802}* — Una lettera attesa....303
39 — *{5083}* — Libera !....311
40 — {2625} — *La forza dell'amicizia*....319

41 — {2475} — Corrieri volanti....323
42 — {5251} — La mossa dei Regni Uniti di Dràvsna–Gravnjia....327
43 — {6434} — Agàmjkhtor....336
44 — {3307} — Il Trattato di Tor–Gaux....347
45 — {4459} — Il turbamento di Lady Rhonya. Puntigli....353
46 — {4949} — Mastro di Gatto ed apprendista....360
47 — {5208} — Resurrezione. Il PATTO....368
48 — {6429} — Trappola mortale sulla via di Kaileanh....377
49 — {14294} — La Battaglia di Helvering....387
Parte I {4373}....387
Parte II {1221}....395
Parte III {4353}....397
Parte IV {4347}....404
50 — {3405} — Il sacco di Tor–Drang....411
51 — {4012} — Il lungo inseguimento....417
52 — {4185} — Magia di fiamma nella Piana di Fyrbrunshyr....424
53 — {4226} — Taumaturgia : i *semi di un'amicizia*....431
54 — {6112} — L'ultimo volo di una FleyrrHundln....438
*55 — {*8786*}* — L'assedio di Kaileanh....448
Parte I {4500}....448
Parte II {4286}....456
56 — {4118} — Il risveglio del Tynvalòwnijr....463
57 — {*4224*} — *Un 'Draghetto' al Santuario della Guglia di Stella*....470
58 — {4373} — Il tridente Kàhnshoun e la fondazione di Shàikantham....477
59 — {5932} — Ad un passo dalla catastrofe....485
60 — {4155} — Sorelle Gemelle....495
61 — {*3810*} — *Rhonya ed il Titano al Centro del Mondo*....502
62 — {*4119*} — *La fine del lungo riposo dell'Aqvàtnijr*....508
63 — {5119} — Il Grande Leone e la liberazione di Kaileanh....516
64 — {5607} — La sfida finale a Jeahammènmuhd, l'incommensurabile....524
65 — {4942} — Il Talento della Vista....534
66 — {3660} — Patto trilaterale. Inquietudini....543
67 — {8172} — La bonifica di Kaileanh....549
Parte I {3226}....549
Parte II {4946}....555
68 — {6441} — La Marca si smarca. Misteri....563
69 — {6598} — A caccia al Centro del Mondo ! Il ritorno del Guardiano....574
70 — {6285} — L'armistizio, la pace ed il Congresso di Tor–Drang....586
71 — {*4607*} — *Frizioni e qualche screzio*....596
72 — {*4680*} — Una vecchia fiamma rossa....604
73 — {*7300*} — Cerimonie alla corte di Grèmulyss....612
74 — {*7720*} — La promessa del Sire Fiammeggiante....624

● **I venti del Giravàgo**

Sinossi (*parziale*) by : Zeta' ('Citicispo'), Zeta" ('Dæmonya'), 'Vì', Pàncer ('Doréamon'), Q" ('Vixykatt')

Parole : 6090

Caratteri : 39843

Libro Primo – LA CERCA DEI GRANDI AMULETI

I mondi del Giravàgo : un microcosmo, fatto di minuscoli corpi celesti isolati dal resto dell'universo, è composto da otto Tarlùne e quattordici Lùnole. Questi mondi vagano seguendo orbite misteriose, guidate dal mitologico Giravàgo, ciò che manda luce, i suoi refoli carichi di pioggia e nebbie, e consente capricciosamente gli spostamenti tra Lùnole e Tarlùne per mezzo dei suoi Fosfiròli o Ponti Arcobaleno. Ogni mondo è abitato da razze prevalenti, alcune umanoidi, altre meno, talune affatto. La razza dei Gìrovan, i Monaci Guerrieri della Lùnola di Gnàulia o Lùnola grigia dei Fufìri, sorveglia le altre pur tenendosene in disparte.

Sulla Lùnola Viola, un Chiromàgo, Zùthladh, collezionista di antichità e desideroso di accumulare il maggior numero possibile dei Grandi Amuleti, incarica Varel Kaijnark, uno Vnýdzyr, della ricerca del Klýshraal, il 'Cristallo Ghiacciante' tradizionalmente appartenente ai Valghèboris ed alle Valghérien, o Fate dei Ghiacci. Dal suo palazzo a Waalgarth, in seguito ad un vaticinio, Zùthladh invia il suo abile emissario al Cimitero di Hypnoborea.

Frattanto, a Neflàr, Siglÿnde, una Principessa Hasfol col grado di Maresciallo dei Falchi simile ad una Valchiria alata, durante un'incursione nei territori dei rivali Mòhrlar, predoni vampiri, libera una schiava dagli stessi presa come bottino di guerra. La ragazza, che rammenta poco più del proprio presunto nome, sebbene il colore della sua pelle e chiome la qualifichino come una Sirenide (cosa che ella ignora), riferisce di chiamarsi Nòrhya. Sin dal primo sguardo qualcosa scocca tra costei e Siglÿnde, e la Falchessa, in vista dell'arrivo di rinforzi ai Mòhrlar da parte dei Chiromàgi, decide di portarla alla corte di Vanaheyldh.

Dividendo solitamente i suoi vagabondaggi tra le Lùnole di Whooshlyss, la Sibilante, e Kallànghvyr, detta Lùnola Vagante, lo Zingaro si reca ad Hypnoborea alla ricerca del Cristallo Ghiacciante. Subisce naufragio tra i relitti galleggianti alla deriva nel Cimitero di Hypnoborea e viene salvato da un Setacciatore (un Monaco Gìrovan) ed il caso vuole che sull'aeromobile viaggi anche un'alta aristocratica di Vàlghebrant : l'altera Lady Rafflesya Grayther. Ma la sfortuna vuole che anche l'algida Fata dei Ghiacci sia alla ricerca dello stesso Talismano in quelle sperdute zone al buio confine col grande Vuoto esterno.

Giunta al palazzo reale di Vanaheyldh, la Falchessa procura un lavoro provvisorio a Nòrhya in attesa di capire come sistemarla. Lei stessa si occupa invece di un imponente scambio di prigionieri ad Àcromyr, la capitale dei Mòhrlar. Durante le trattative, mediate da Chiromàgi e Gìrovan, la Principessa Siglÿnde recupera dal bottino scambiato un monile che, per coincidenza, le ricorda la chioma tra il bluastro ed il petrolio della sua nuova amica e protetta, e lo preleva per sé. Solo due giorni dopo la chiusura delle trattative ad Àcromyr, vi giunge anche Zùthladh che si accorge che l'Amuleto che cercava è stato sottratto subdolamente, almeno nella sua

concezione, quando invece Lady Falco se n'era impossessata senza neppure avere idea di cos'avesse ottenuto.

Sulla Lùnola di Xylàptera, Capo Gòrbium di Callebacca (un Bèmthos), durante un viaggio nella fitta giungla verdeggiante, avvista un misterioso bolide nel cielo che non è un Fosfiròlo, ma pare un'enorme palla scura rivestita di ghiaccio. Scopre preoccupato che un vasto cratere ha cancellato il Clan vicino della Tribù di Macinagalla. Una macchina metallica aliena comincia ad uccidere tutti i Bèmthos accorsi al sito di atterraggio e Gòrbium l'attacca con armi di fortuna e riesce a distruggerla. Non serve : nell'aria immota si forma come uno squarcio buio da cui fuoriesce un'orda orrenda di ciò che l'ottumane battezza come le 'Mosche Nere' e con rammarico inghiotte l'ira e si dà alla fuga.

Intanto alle voliere di Vanaheyldh, Siglÿnde snobba la proposta di matrimonio di un ricco mercante di Pyrophurea e decide di presenziare ad un ballo in suo onore accompagnata invece dalla magnifica Nòrhya. Tra le due scocca un colpo di fulmine fatale, e la Falchessa decide di donare a Nòrhya il gingillo che aveva sottratto ai vampiri Mòrhlar. Il Talismano prende vita e presto la Principessa comprende che l'Amuleto è proprio predestinato alla ragazza, perché dal loro contatto Nòrhya risulta cambiata e la sua aura ingigantisce.

A bordo di un dirigibile, mentre prosegue la cerca del Klýshraal, Varel Kajinark viene riconosciuto da un Monaco Gìrovan come un antico trafugatore di tesori nei templi, ma i suoi peccati sono ormai prescritti. In una taverna origlia conversazioni dei Valghèboris di Hàlgys di scorta a Lady Grayther e carpisce loro informazioni sul Talismano, quindi li segue allo scalo su Hypnobòrea e riesce a convincerli di assoldarlo per le 'loro' ricerche, essendo lui una guida e conoscitore di Hubna, la capitale, e dei giri di ricettatori di tesori trafugati.

Mentre scandagliano mercati ed esposizioni, una terribile tempesta di misteriose meteore fiammeggianti si scatena nel cielo cupo. Simili a fulmini e comete fiammeggianti, i bolidi non provengono dal gorgo del Giravàgo, ma da oltre l'Esterno, oltre il Vuoto del Cimitero di Hypnobòrea. Persino gli Ombràtili, che le leggende vogliono provenienti dall'Altrove, vanno in panico ed il Monaco Gìrovan, capitano del dirigibile, gli rivela che il Giravàgo stesso è gravemente malato. Lo ammonisce inoltre di non pensare nemmeno per un istante di rubare l'Amuleto che spetta di diritto alla Fata dei Ghiacci, ma anzi di guidarla alla sua riconquista. Finiscono in un labirinto onirico, dove per coincidenza lo Zingaro reperisce un'enorme scorta di ottimo Krygglio, il taumaturgico balsamo risanatore di Fufìri e panacea dei felini in generale. Ironia della sorte l'Amuleto che cercano era stato custodito da un Fufìro, Gnàk, ma poi era andato disperso e catturato da un Fosfiròlo vagante, di colore grigio argento, di quelli senza precisa destinazione, ed appare plausibile che il Talismano possa essere finito a galleggiare alla rinfusa nel Cimitero di detriti.

Al ballo cerimoniale della corte Hasfol, si verifica una rottura tra il Ré dei Falchi ed il suo Maresciallo dell'Aria (la figlia Siglÿnde) a causa della sfida aperta di portarvi Nòrhya. Viene degradata e congedata con disonore, e scacciata dalla corte e, prevenendo un decreto reale, ella sceglie l'esilio volontario. Da una remota piattaforma, il primo Ponte Arcobaleno che compare è di colore smeraldo : la destinazione scelta per loro dal fato è la Tarlùna di Arbòrea. Ivi le due

incontrano Holmm Gouldern, duro veterano e mercenario Myrawakiano. Costui pretende di corteggiare Nòrhya in modo smaccato, ed infine lui e la Falchessa si sfidano in un estemporaneo duello, sempre più cruento. La ferisce gravemente ma rimane molto toccato dalla sua nobiltà d'animo e si convince di doverla aiutare per rimediare al torto.

Su Xylàptera, Capo Gòrbium, scampato alla prima rappresaglia delle 'Mosche Nere', trova tracce di profonda corruzione al tessuto vivo della sua amata giungla. Una possente entità vegetale della famiglia delle Arboressenze, una Morgana, dopo avere lottato con esse, prevalendo a stento, è consumata da quel cancro misterioso. Il Bèmthos decide che è necessario appellarsi al Talismano del sangue verde, Mudugoog, il Santo Germoglio dagli insondati poteri taumaturgici, ed essendo egli uno dei suoi Guardiani di turno (in quanto capo Clan), ne ottiene l'affido per liberare i suoi poteri. Viene ingaggiata una battaglia titanica ed alla fine, impotente, il Mudugoog si appella al Giravàgo stesso, che invia un inaudito Fosfiròlo nero a dare il colpo di grazia al cancro nero.

Ad Hypnobòrea, dopo la tempesta di Fosfiròli Neri, Varel e Lady Grayther consultano un Chiromàgo che riferisce di un catastrofico impatto di Kàvendraam, la Lùnola di Ferro, su Nenèmakys, con anche il coinvolgimento di Raknea, e rischio di disseminazione delle sue specie infestanti. In seguito la Fata dei Ghiacci e lo Zingaro assoldano un aeromobile dei Setacciatori di Hypnobòrea per la Cerca, condotto dal Capitano Khlogh e da un equipaggio includente i misteriosi e riservatissimi Ombràtili.

Durante la convalescenza di Siglÿnde, Nòrhya, sola alla taverna, viene infine ritrovata da Zùthladh, che aveva seguito la loro pista sin dal mercato ad Àcromyr. Fiuta e riconosce, nel gingillo della ragazza, uno dei grandi Talismani, che egli chiama Hýdryl : l'Amuleto di Hydràvis ed Æequòrea. Non riesce ad appropriarsene, perché la MariStella dimostra un forte attaccamento per la sirenide smemorata, che lo punge per dissuaderlo. Il Chiromàgo la interroga e scopre che Nòrhya soffre di totale amnesia a lungo termine e non ricorda più nulla di sé e del suo passato non recente. Ma l'affezione protettiva di Hýdryl, l'Amuleto della Casata dei Sirenidi, lo convince che deve trattarsi della perduta Principessa del Trono di Conchiglia, andata misteriosamente dispersa anni prima. In cambio del Talismano le offre di restituirle la sua identità perduta. Zùthladh rivela alla serva liberata che ella è nientemeno che Ærënne, la perduta Principessa dei Sirenidi, e poco dopo lei lo confida alla fidanzata ferita. Le due ragazze si scambiano promesse ed effusioni, e con trasporto si amano per la prima volta.

Le esplorazioni di Lady Grayther finalmente la conducono al Klýshraal, che negli anni di abbandono si è seppellito in un asteroide di ghiaccio. La Fata dei Ghiacci è costretta a chiedere nuovamente la collaborazione dello Zingaro, per il suo difficoltoso recupero, ed in cambio ella si impegna ad accompagnarlo dal suo padrone Chiromàgo. Nel frattempo, Varel, pescando tra i detriti come un vero Setacciatore di Hypnobòrea, si imbatte ed impadronisce di un antico baule, secondo la legge dei Setacciatori. Oltre a vettovaglie, mappe, almanacchi oscuri ed un vecchio sestante, vi reperisce uno spesso mazzetto di Baffi di Fufiro. Sul fondo infine trova un oggetto estremamente strano di cui nemmeno immagina la funzione (*NdR : si scoprirà molto dopo trattarsi di una copia di riserva di un Nucleo Spintronico a Distorsione dell'Arca Drakul*), ma azionandolo casualmente pare in grado di attivarsi. Avverte strane forze in opera e cessa di

tentare di azionare a caso il dispositivo, e lo tiene da parte senza dichiararlo. Il loro rientro ad Hypnobòrea è funestato da uno stormo di Mimèidi. Armata del Cristallo Ghiacciante al suo anulare, Lady Grayther combatte su uno degli Unicorni alati aggiogati al vascello. Alla fine lei e Varel, consumando uno degli Jàhrphos di cui lo Vnýdzyr dispone, si trasferiscono alla Lùnola di Waalgarth onde incontrare Zùthladh.

Ad Arbòrea, dove Siglÿnde ed Holmm Gouldern si sono arruolati tra le forze di sorveglianza anti contrabbando, tra i possenti rami del Grande Padre Verde, si tiene una grande assemblea di tutti gli Arboreidi ed Arboressenze. Vi partecipa anche una nutrita schiera di possenti Bèmthos ottumani, coi Capi delle Tribù di Xylàptera. Tra essi, Capo Gòrbium le rivolge rispettosamente la parola, per conto del suo Amuleto, come ad un'altra portatrice di un grande Amuleto. La invita al raduno, e con lei la Falchessa. Sopraggiunge anche Zùthladh, per assistervi, dopo avere ricevuto una missiva inquietante dallo Zingaro suo emissario. Gòrbium riferisce del misterioso arrivo di bolidi volanti, dell'attacco delle 'Mosche Nere' e del loro insidiosissimo potere corruttore, arginato solamente per l'intercessione diretta del Giravàgo. Il Chiromàgo avvalora l'allarme, riferendo dell'impazzimento della Lùnola Kàvendraam e del cataclisma di Nenèmakys, nonché delle tempeste di Fosfiròli Neri ad Hypnobòrea. La calma era tornata, spiega, soltanto dopo che esse si erano propagate sino al grange Gorgo centrale.

Si delibera di produrre un verbale, un resoconto di tutti i fatti da inviare anche presso le altre genti. Si decide anche che l'azione dovrà venire coordinata dai Monaci Gìrovan. Sebbene tradizionalmente rivali, proprio Zùthladh si offre di portare una delegazione dai Monaci Guerrieri alla Lùnola di Gnàulia, pur ritenendo necessario far tappa a Waalgarth, dove avrebbe incluso nel gruppo che si andava formando il suo scaltro agente e la Fata dei Ghiacci. Si va quindi aggregando un gruppo di rappresentanti delle varie Tarlùne ed una concentrazione inusitata di grandi Amuleti.

Sulla Lùnola Viola, il Chiromàgo informa la Falchessa di essere sulle tracce del Korlànghor, l'Elmo Alato Elementale dell'aria e padrone dei fulmini. Zùthladh sostiene anche che il Dèsmokrugh (il FiammArtiglio) non sia più da tempo detenuto dai Desmòsian di Pyrophùrea, bensì disperso. Dopo ampia discussione addivengono alla decisione di recarsi a Gnàulia pur senza invito, rimandando il reclutamento del reputabile Pastore di Eserciti, Lord Tryrnarev, con la sua invincibile Picca Kraamgrynd.

Il loro sbarco non autorizzato si verifica in concomitanza di un'ulteriore tempesta di lugubri Fosfiròli neri, che paiono trasportare verso il Giravàgo grossi globi fatti dell'essenza stessa del buio, e di salve di fulmini e potenti deflagrazioni in cielo dall'aspro chiarore. Pare quasi che il Giravàgo stia combattendo con tutta la sua possanza, ma non è chiaro se stia vincendo o soccombendo. Sulla Lùnola Grigia, vengono accolti da un lacerante miagolio di Fufìri distanti, non individuabili ma che non passano inosservati, e lo Zingaro si segna e fa scongiuri. Vengono scortati ad un Monastero Gìrovan. La compagnia si imbatte nei Koboldi. Poco dopo il loro arrivo, giungono indipendentemente altri due rappresentanti di razze diverse. Uno è Lord Njarkvon per i Setacciatori di Hypnobòrea, che un Monaco qualifica come detentore di Ànthrogon, il Talismano della Fine dei Mondi. L'altro è un vero Ombràtile, Lord Drèkkelnf, detentore del Roryl–Dhurk, e che pare essere stato convocato con la forza e furibondo. Poi i

compagni vengono ascoltati uno ad uno dal Veggente e dal Priore. I Gìrovan analizzano profondamente la motivazione ed il carattere dei compagni avvalendosi di antichi strumenti ancora funzionanti.

Libro Secondo – I GÌROVAN E LA COMPAGNIA DEI CAMPIONI

Sulla testa di Varel Kaijnark vanno addensandosi i segni di una profezia e con pazienza il Veggente riesce ad estorcergli un ricordo strano : di avere posseduto un Fufìro che formava tre gobbe sulla schiena. – *Dalle tre gobbe la riconoscerai !* –. I Gìrovan attribuiscono quindi al solo Varel, lo Zingaro, ad insaputa degli altri, una missione nella missione : ritrovare il perduto Talismano dei Chiromàgi : Oulànthrix od il Noscitòre, forse il più temibile di tutti, tranne uno (quello che non si può cercare). I Monaci Guerrieri gli regalano persino alcune buste magiche, contenenti Fosfiròli indifferenziati, buoni per qualsiasi destinazione.

Holmm Gouldern viene incaricato di convocare Lord Tryrnarev e reclutare la sua Picca Kraamgrynd alla causa dei Campioni del Giravàgo. Gli altri amuleti mancanti, il Korlànghor, l'elementale dei fulmini e delle tempeste, ed il Dèsmokrugh (FiammArtiglio), dovranno essere trovati dai Campioni stessi prima ancora di poter organizzare una controffensiva contro l'Invasione. Il FiammArtiglio risultava in apparenza detenuto dai Desmòsian mannari di Pyrophùrea, ma i Monaci credono che sia stato trafugato da tempo, e raccomandano a Zùthladh di concentrarsi su di esso. Il Diadema Alato invece sembrava disperso negli abissi della Lùnola Hydràvis o più probabilmente su Æquòrea, la Tarlùna. Per quella missione, automaticamente l'incarico deve toccare alla Principessa Ærënne, già latrice di Hýdryl. Rimane insoluto, ed irrisolvibile, il problema del decimo amuleto, la misteriosa Gattùrnia, dai Gìrovan chiamata Gnàistor.

Il mercenario Gouldern si reca a Myrawak a convocare il Pastore di Eserciti, ma egli non gli crede e pretende invece di incontrare la Falchessa. Deciso di vederla combattere, col suo consenso studia i suoi punti deboli e gli dà inestimabili consigli tecnici per migliorarsi. Siglÿnde e Lord Tryrnàrev (che lei ammira da sempre) stringono una forte amicizia, mentre la Sirena si sbronza per la gelosia, ma è una burrasca senza ragion d'essere e di breve durata : le due si riconciliano inesorabilmente.

Col beneplacito del Rè fantoccio di Myrawak, Zùthladh si appresta ad eseguire vaticini di localizzazione per gli Amuleti mancanti. Soltanto una traccia si delinea, che conduce ad Hydràvis, ed Ærënne viene designata come cercatrice, essendo l'unica Sirenide, con la precauzione di viaggiare in incognito. Per la smemorata Sirena (accompagnata da Lady Falco), il ritrovato contatto dell'oceano avito scatena un terremoto interiore. Vengono subito intercettate da Tritoni della Guardia di superficie, che la scherniscono per la sua riluttanza per i flutti. Poi si tuffa, e subisce la prima trasformazione che riesca a ricordare. Convince il drappello ad aiutarla, e viene procurata una campana ad aria per consentire alla Falchessa di accompagnare Ærënne nel suo elemento. Vengono portate nel regno sottomarino, ma il Rè è in viaggio altrove e le cerimonie sono improvvisate.

Poco dopo, su anguille–murena giganti, sopraggiungono tre prìncipi Sirenidi : i perduti fratelli di Ærënne. Giunti temendo di dover fronteggiare una falsa rivendicazione, si trovano davanti

una smemorata che domanda a loro se per caso possano riconoscerla o si ricordino di lei, e ciò li spiazza alquanto. Daryldur, il primogenito, la riconosce da un segno (oltre che dalla sua voglia blu a forma di MariStella) : una piccola cicatrice, procurata in un battibecco con gli altri due, più recalcitranti. L'amnesia, purtroppo per Ærënne, comporta un costo : deve sostenere nuovamente la sua prova di Sirena, di cui non sa nulla e non può venire informata in alcun modo. Daryldur l'accompagna ad un baratro sottomarino, ignara, dove ella incontra, per la seconda volta nella sua vita (come il titano, a differenza sua, rammenta) un Arkengdrak. Ed Ærënne ritrova sé stessa : canta, e placa il furore del preistorico padrone sottomarino, ed il suo canto si diffonde sino a raggiungere la stessa Siglÿnde chiusa nella campana ad aria. L'Arkengdrak, blandito, le fa un dono, conducendola ad un anfratto abissale dove aveva gettato un oggetto catturato alla superficie. Quell'oggetto è proprio il Korlànghor, a cui non sarebbe mai arrivata in altra maniera. Faticosamente, la Sirena scende a recuperarlo, riportandolo fiera alla sua Falchessa. Così un'Hasfol torna a portare il Diadema Alato.

Tornate a Myrawak mediante un Fosfiròlo–Jàhrphos, Zùthladh consiglia di intraprendere la ricerca del FiammArtiglio presso i suoi più frequenti detentori : i padroni mannari dei Desmòsian (Pyrophùrea era anche l'ultima Tarlùna in cui fosse stato avvistato). Se non lì, avrebbero cercato il Dèsmokrugh anche a Xùlpyron. A Kròbholan, la capitale, scoprono che, come sospettava, i Lucertoloni mannari non sono più in possesso del Dèsmokrugh, rubatogli nel corso di una loro incursione illegale su una delle Lùnole meno note e più selvagge e perigliose : Athròrvija, o Nocturnia. Organizzano insieme ai Lucertoloni mannari una spedizione di recupero, con l'aiuto di Lord Skhòllmijg, costretto ad ammettere di esserselo lasciato rubare durante una razzia a Nocturnia. Sono costretti ad usare velivoli convenzionali trasportati dai Desmòsian alati, perché non dispongono di Fosfiròli per Athròrvija, ma solo per il ritorno, ed a munirsi di abiti speciali con veli filtranti per respirare nella polvere ferrosa sospesa nell'aria di Nocturnia.

I compagni si imbattono nei Felegnàuli ed in una selvatica creatura che li protegge : la Galandrìgghern. Vengono attaccati, ma alla fine la verità si fa strada. I Desmòsian razziavano la sua Lùnola per le gemme ed uccidevano i suoi Felegnàuli per farne pellicce, e lei si era appropriata del Dèsmokrugh in combattimento. Tryrnàrev abbandona le rivendicazioni dei Desmòsian, e Varel incredibilmente socializza coi Felegnàuli a dispetto dell'ira di Lady Gatto, che si accorge delle forti scorte di ottimo Krygglio di cui lo Zingaro è munito. Si verificano gravi screzi, ma Varel lo utilizza per risanare uno dei felini feriti da Gòrbium, e vengono a patti. Emergono però fratture e divergenze tra i compagni, e Tryrnàrev cade in una profonda crisi morale. La Galandrìgghern uccide in un duello Skhòllmijg e riconquista lealmente il FiammArtiglio per la seconda volta. Diviene così, a pieno titolo, una dei Campioni del Giravàgo.

Una spedizione, costituita da Varel, Lady Grayther e la Galandrìgghern, si reca a Kallànghvyr sulle tracce del Noscitòre. In una riunione di clan Vnýdzyr, lo Zingaro incontra una rossa danzatrice, aspirante Ancella Syrdougahll, tale Lesna Balögh. La ragazza, estremamente erotica ma ambigua ed infida, gli offre sfogo e sollazzo senza ragioni evidenti. Poi gli rivela di avere informazioni sull'Aureola Velante, ma in cambio egli deve portarla via dalla Lùnola Errante,

proteggendola dalle mire di altri possibili pretendenti dei clan locali. La spregiudicata rossa pretende che le firmi un contratto matrimoniale di cui lui non avrà nessuna copia ed anche l'accettazione scritta di un successivo divorzio a favore di lei, per inadempienza coniugale da parte dello Zingaro. Siccome le indagini si arenano, Varel è costretto ad inghiottire il boccone amaro ed accettare le umilianti condizioni.

Ripartono in quattro, per la Sibilante. Una volta su Whooshlyss, Lesna, che aveva promesso di guidarli ma che in segreto ambiva a recuperare per sé stessa Oulànthrix (di cui era stata brevemente portatrice), regala senza un reale motivo una seconda notte di fuoco allo Zingaro, abbandonandosi alla passione ed alla lussuria senza controllo, ma poi scappa rubandogli sia il Krygglio che il misterioso manufatto trovato nel Cimitero di Hypnoborea (il Nucleo Spintronico a Distorsione). Il tradimento efferato di Lesna si rivela catastrofico soprattutto per lei medesima : coloro con cui aveva tramato altri non erano che le 'mosche nere' (gli invasori Altairiani) abilmente dissimulate. Essi non solo non le rendono il Noscitòre (che neppure possiedono : era stata ingannata a sua volta) ma si impadroniscono dei suoi tesori, rubati a Varel, e la imprigionano in tunnel sotterranei, lasciandola nel terrore e disperazione.

Le due compagne rimaste accusano Varel tra i denti per l'essersi lasciato irretire ed abbindolare in tal modo, ed il gruppetto si rimette alla ricerca, sia dell'Aureola Velante sia dei tesori perduti. Fortunatamente incappano in un Fufìro ed in un gruppo di fagnàli. Scoprono che essi sanno parlare e comprendere la parola orale e conoscono dove si nascondano sia le 'mosche nere' che la rossa, e guidano i tre Campioni. Mentre Lesna, legata nuda ad un tavolo di dissezione, sta per essere uccisa, Lady Grayther e la Galandrìgghern irrompono ed affrontano gli Altairiani. Per quanto si battano valorosamente le loro armi non sono risolutive contro soldati Ombra, ed anche loro vengono catturate da un'enorme macchina droide.

La situazione sembra irrimediabile ma, a quel punto, per la prima volta si manifesta la Gattùrnia. Il Fufìro da poco incontrato forma tre gobbine sulla schiena ed a Varel sovviene del motto Gìrovan ("***Dalle tre gobbe lo riconoscerai !***"). Esso salta in spalla allo Zingaro che, del tutto inconsapevole del Patto, subisce una Transizione Ombra di ordine superiore, entrando nel flusso del Tempo Rapido. Recupera il Nucleo Spintronico a Distorsione, il suo Krygglio, e scompagina la formazione Altairiana, restando elusivo ed imprendibile. Gli Invasori si ritirano lasciando un ordigno di autodistruzione, ma Varel fa liberare Lesna e tutti scappano appena in tempo, e la sabbia assorbe l'onda d'urto, anche se la rossa rimane ferita.

Grazie al Fufìro, semisepolta nelle sabbie acquitrinose, scoprono con sgomento Oulànthrix, e Varel reclama temporaneamente l'Aureola Velante. Il Fufìro fa però subito perdere le tracce. Riconosciuta colpevole di tradimento, su preghiera dello Zingaro l'aspirante Ancella viene risparmiata. Torna ad irretirlo, ma non soltanto perde la capacità di manipolarlo, ma cade ella stessa vittima della passione e della lussuria, desiderosa soltanto di soddisfare il suo attributo virile incongruo. Rifiuta però di rispondere all'interrogatorio sulle ragioni del suo tradimento efferato. Infine, su un pallone aerostatico, tornano dagli altri Campioni, radunati su un atollo di Nenèmakys, la Velenosa. Tutti ormai, tranne Varel e la sua rossa amante, sono entrati in possesso del legittimo Amuleto. Il gruppo è in impasse, non sanno se tentare di raggiungere il

Giravàgo nel Gorgo centrale o tentare di affrontare gli Invasori direttamente. Le tempeste di Fosfiròli Neri sono sempre più violente e minacciose.

Varel ha un sogno profetico : devono tutti insieme invocare l'aiuto del Giravàgo onde chiedere consiglio, con un rito antico senza nome, che si celebra nello spirito ed attraverso cui i Campioni devono formare l'UNO. Gli altri lo ascoltano e decidono di tentare una trance recessiva, affondando nella simbiosi di ciascun Talismano. La trance, durante la quale ciascuno affina le capacità del proprio Amuleto di proiettare sensi e percezioni nello spazio, si protrae per giorni. Holmm e Varel vigilano preoccupati, essendo esclusi dal rito. A suo modo, Lesna si innamora sempre più dello Vnýdzyr e si sforza di convincerlo di essere cambiata e di averlo in fondo amato anche prima. È Zùthladh, munito del Noscitòre, ad udire la voce del Giravàgo e decodificarne il messaggio. Ed esso li sgomenta : non hanno speranze contro gli Altairiani, e devono intraprendere una cerca verso il vasto Vuoto Esterno. Il Giravàgo manderà uno Starfiròlo, un sistema di trasferimento a larghissimo raggio mai usato prima da alcuno.

Libro Terzo – IL RETAGGIO DELLE STIRPI DELL'ARCA

Il Fufìro ricompare misteriosamente (e chissà come !) su Nenèmakys, accompagnato da una lettera per lo Zingaro. Quando infine esso miagola, i nembi oscuri del grande Gorgo si squarciano e l'occhio del Giravàgo vede l'UNO. I Campioni si svegliano all'improvviso dalla lunga trance recessiva, appena in tempo perché è stato loro inviato lo Starfiròlo. Il Ponte Arcobaleno multicromatico, diretto all'Altrove, li raccoglie, li trasporta oltre i confini del sistema e si raccorda alla Rete Imperiale dei Portali della Repubblica Celeste. Al primo Nodo Astrogatore due Amuleti, Ànthrogon e Roryl–Dhurk, riescono a trasmettere credenziali di accesso riconosciute ed ancora valide, risalenti a tempi antecedenti il varo dell'Arca Colonizzatrice Slavonica stessa.

Sballottati in una bolla entro i wormholes, giungono su un pianeta sconosciuto, che pare loro immenso (perché è un **vero** pianeta). Si tratta di Kh–Lor. (NdR : *questa è una cosiddetta* ***incollatura*** *di trame tra le due diverse branche, altrimenti indipendenti, e specificamente con* ***Rocca di Stella***). Vi incontrano varie razze, una autoctona umana, parlante una lingua per loro incomprensibile, terribili alieni rocciosi dal calore magmatico (i Diavoli Corruttori) ed un minuscolo manipolo di altri umanoidi minuti ed iper tecnologici, muniti di traduttori e sintetizzatori vocali. Costoro individuano la lingua dei Campioni del Giravàgo come antico slavonico, ed ascoltano la loro richiesta di aiuto e le descrizioni delle 'mosche nere', di cui comprendono subito la natura di Altairiani. Gli Amici (*nella definizione degli autoctoni di Kh–Lor, a propria volta in guerra coi Diavoli Corruttori*) chiamano gli Altairiani i Viònok–Ohl–Rhòndam e sembrano conoscerli assai bene. Il Mastro Geniere esamina il 'tesoro' di Varel e lo riconosce come un Nucleo Spintronico di Distorsione, il fondamento della Propulsione Inflazionaria delle stirpi della Culla, ma malfunzionante e di strana fattura, molto alterato eppure di indubbia origine solariana.

Gli Amici sono a conoscenza del Trattato di Alleanza in vigore tra la Repubblica Celeste (la loro nazione) e la Fratellanza Slavonica, a cui i Campioni del Giravàgo non sanno di appartenere, essendosi imbarbariti per un lasso di tempo lungo dodici millenni. Pur essendo

pochissimi, e già impegnati nell'aiutare gli autoctoni di Kh–Lor nella guerra coi Diavoli Corruttori, essi stessi un'antica colonia Terrestre imbarbaritasi ancor più di loro, inviano il Capitano Tàngkanshoù, Mastro dell'Energia, all'Arca Colonizzatrice. Gli Altairiani sono infatti un nemico comune e sarebbe deleterio se s'impadronissero della tecnologia terrestre. Compiono il viaggio a ritroso, sfruttando ancora la Rete Imperiale dei wormholes, ora con meno problemi grazie alla famigliarità del Capitano.

Tàngkanshoù rimane stupefatto da quel che trova, che pure riconosce grazie a codici di identificazione, per un'Antica Arca da Battaglia modello Drakul. Si accorge che si trova intrappolata in loop nel Meta–Spazio da vari secoli nel riferimento temporale esterno della sua linea di universo, ma che sono stati equivalenti a molti millenni del tempo interno locale. Tàngkanshoù ottiene accesso ad un terminale del sistema Sohlàngorn (così lui chiama la divinità che gli autoctoni definiscono Giravàgo, e che altri non è che la I.A. supervisore) e comincia ad esaminare i log antichi. Si accorge che, nel tempo locale interno relativo, l'Arca Slavonica è in viaggio da dodicimila anni, che le criocapsule sono in disuso da tempo immemorabile, per cui nessuno dell'equipaggio originario è sopravvissuto, ma solo i lontanissimi discendenti.

Scopre che in passato si sono verificate ondate di enormi avarie, e che alieni elettromagnetici di stirpe Shyeezaar si sono innestati nei banchi di memoria statica della I.A. e, a modo loro, l'hanno aiutata a recuperare e mantenere le funzioni di mantenimento vitale, per ricambiare l'asilo ricevuto a suo tempo. Gli schemi comportamentali della I.A. tuttavia non sono più riconoscibili. Anche i device operatori (gli Amuleti) dei Campioni risultano pesantemente modificati, e così pure le varie razze sono state riplasmate da manipolazioni genetiche molto radicali, per adattarle ad avarie ed emergenze. Il Capitano scopre che, tra l'altro, durante un'antica serie di avarie alle capsule criostatiche della banca genetica dei semi, il Sohlàngorn ibridizzato coi Rigeliani, ha dovuto non soltanto avviare il risveglio anticipato, ma anche agglomerare materiali dai sistemi stellari attraversati, foggiandoli a piccoli mondi (che i Campioni chiamano Lùnole e Tarlùne), in modo da poter seminare i semi prima che si deteriorassero. Tutti hanno dimenticato la missione originaria e perso memoria di sé e del proprio retaggio, e si sono tecnologicamente imbarbariti.

Purtroppo l'infiltrazione Altairiana è molto grave, sicché concordano di combattere, anche col suo aiuto. Egli da parte sua tenta di ripristinare le funzioni del'Arca e risolvere le avarie cronicizzate, scontrandosi con la ritrosia dei Rigeliani che temono di venire spazzati via dai banchi di memoria statica che hanno occupato. Alla fine tutti si accordano sulla loro permanenza, e le loro memorie verranno salvate dal reset. Poi essi si separano dalla I.A. ed il 'cinese' avvia il ricaricamento integrale del sistema Sohlàngorn e l'autodiagnostica. Con l'aiuto di due Talismani particolarmente versati nell'uso della nanomacchine cellulari, Hýdryl e Mudugoog, riparano il nucleo spintronico gemello.

Per poterlo installare devono raggiungere la gondola primaria, infestata di Altairiani. I Campioni dovranno combattere onde creare un diversivo, per consentire a Tàngkanshoù e Varel di installare il componente e ripristinare la Propulsione Inflazionaria. Affrontano i soldati Ombra di Altair e terribili mostri droide a forma di Idra, ma anche gli invasori Viònok–Ohl–Rhòndam scoprono che i Campioni non sono indifesi. Oulànthrix, ormai in simbiosi con la mente acuta

del Chiromàgo Zùthladh, gli conferisce l'abilità di sondare e comprendere i pensieri del nemico già a livello di ideazione, di decodificare le informazioni di autopercezione, e ciò compensa e sopravanza il vantaggio indubbio della Transizione Ombra e dello sfasamento temporale che consente loro di smaterializzarsi a discrezione.

Tàngkanshoù riattiva anche un modulo chiamato MAGISTER, una sezione del Sohlàngorn destinata alla didattica e formazione dell'equipaggio. Vedendo combattere i compagni si rende conto del loro valore. Siglÿnde in particolare lo colpisce. La visione della bionda Falchessa gli fa tornare alla memoria conoscenze retrospettiche sulla Battaglia del Disco di ε–Eridani, la peggior carneficina della storia della civiltà, epilogo di un massacro durato vari secoli in cui almeno 4 distinte razze, tra Solariani ed alieni da Rigel ed Altair, si sono scontrate. Il Mastro dell'Energia esegue delle simulazioni, scoprendo che estrapolando le coordinate di rientro dal Meta–Spazio alla loro linea di universo originaria, l'Arca Drakul potrebbe anche riemergere proprio in corrispondenza di quel tragico evento. Ed il fatto non gli pare affatto una coincidenza. Nella memoria ricorda di avere già visto, da studente dei corsi di storia militare e strategia all'Accademia, raffigurazioni di Siglÿnde ed altre strane genti, che col loro sacrificio si erano rivelate determinanti in maniera inspiegabile, cambiando il corso di quell'apocalittica carneficina.

Tàngkanshoù si commuove ed appunta una medaglia ad una sorpresa Siglÿnde, mentre Ærënne va in angoscia per l'apprensione circa la sorte della sua amata Valchiria, che ella lugubre intuisce. Il Capitano straniero finisce di riattivare la Propulsione primaria, ma non intende interferire oltre per tema di ingenerare paradossi incontrollabili, quindi affida ai Campioni la decisione di cosa fare. Consiglia loro di attenersi al programma originario, di tornare ad impadronirsi del passato grazie all'aiuto di MAGISTER. Quindi il Capitano prende congedo.

Rimasti senza l'autorevole guida, i Campioni esplorano un monastero Gìrovan segreto, trovando una profezia relativa alla necessità di riunire tutti e ***dieci*** i Talismani maggiori per poter sconfiggere gli invasori. I Campioni sono interdetti, poiché i più ritengono esistere soltanto nove Amuleti, tutti già in loro possesso, ma Zùthladh e Gha–Dhèygon sanno o sospettano la verità. E del resto, quando si tiene la votazione per l'elezione dell'Ammiraglio della Drakul, in cui viene eletta la Falchessa, il Giravàgo / Sohlàngorn notifica nove voti validi sui ***dieci*** previsti. Ma la profezia ritrovata, congiunta dei Gìrovan e dei Chiromàgi, fa combaciare tutti i pezzi : quel che manca è lo Gnàistor, anche noto come la Gattùrnia. Come catturarla, se non la si può cercare ? La profezia lo spiega, e vengono forgiati vincoli magici, ricorrendo anche al Krygglio a disposizione di Varel. Poiché pare che lo Zingaro abbia già avuto a che fare con essa, forse più volte, nella forma di un Fufìro dalle tre gobbe, la ricerca viene affidata proprio allo Vnýdzyr, mentre gli altri combatteranno e creeranno diversioni.

Lesna tenta di convincerlo ad abbandonare la missione e fuggire con lei, irretendolo con tutte le sue arti erotiche, ma lo Zingaro, pur cedendo alle lusinghe, nondimeno alla fine si mette ugualmente alla ricerca della Gattùrnia. E la trova, o meglio ne viene trovato : si tratta di un Fufìro mancante interamente dei baffi in un lato del muso, e fatidicamente egli nel Cimitero di Hypnobòrea aveva trovato un mazzetto di baffi. Lo ha conservato ! Riesce anche a catturarla grazie ai vincoli magici forgiati secondo i dettami della profezia congiunta. Solo che si accorge

che il Fufìro così prigioniero è snaturato, spento, istupidito. Ha un folle rigurgito di coscienza e, dopo avergli riappiccicato i baffi posticci dove mancanti, che grazie al Krygglio attecchiscono e si integrano alla perfezione, manomette la catena magica rimuovendo un anello e deturpandone le rune incise. Lo Gnàistor riesce facilmente a disfarsene, ma poi lo abbandona ingrato, lasciandolo solo e diseredato. Varel torna da Lesna e mente, sostenendo di disporre della Gattùrnia, ed anche davanti ai Campioni prosegue la sua pantomima, fingendo di cascare dalle nuvole quando, avvistato il beffardo Fufìro e richiamatolo con baldanza, esso si limita ad ignorarlo capricciosamente.

I Campioni lo accusano di mendacia, negligenza ed incompetenza, e vogliono linciarlo per avere compromesso ogni speranza di radunare la pienezza delle forze del Giravàgo. Ma lui inorgoglito dice che non si è trattato di un errore : ha spezzato deliberatamente il sigillo, poiché snaturava il povero Fufìro. La sua ammissione suscita fortissime divisioni nel gruppo ma, faticosamente, prevalgono coloro che paradossalmente apprezzano quel suo slancio generoso, pur potendo rivelarsi fatale per tutti, Siglÿnde e Tryrnarev per primi. Poi vengono localizzati e su di loro convergono tutte le forze Altairiane di stanza a Gnàulia. Gli scontri sono acerrimi e sempre più rinforzi nemici affluiscono, costringendoli quasi a cedere.

Ma la Gattùrnia riappare e combatte nella sua forma di Fufìro. Viene ferita, ed il povero Varel ha quasi finito il suo Krygglio (il balsamo taumaturgico dei Fufìri). Disperato cerca di incattivirla perché un altro Mostro Idra vuole annientarli, e del tutto inconsapevolmente esegue il rito dell'invocazione del Vendicatore, un'entità leggendaria nota solo ai Vanýrëm (i maschi della stirpe della Galandriggern). Si tratta di un'entità Rigeliana, un lontano antenato degli Shyeezaar, ma molto più antico e superiore ad essi, che essi stessi chiamano 'Il Matto', depositario di tutte le loro memorie ancestrali. Il Vendicatore è totalmente desincronizzato dal tempo, ed assume l'aspetto esteriore di un immenso felino fulvo.

Invita sulla groppa Varel ed il piccolo Fufìro che tiene in spalla, non essendo altri che una manifestazione, una proiezione, del simbionte del Fufìro medesimo. I tre schizzano verso il vuoto e sfrecciano a raggiungere la Nave Madre Altairiana, l'unica dotata della Propulsione ad Energia Oscura (una tecnologia di cui i Solariani non dispongono !) ed in grado di lasciare il Meta–Spazio. La distruggono completamente e tornano quasi prima che gli altri possano accorgersi che erano partiti, essendo entrati ed avendo operato all'interno del Tempo Rapido. Decapitati, pian piano tutti gli insediamenti dei Viònok–Ohl–Rhòndam vengono localizzati ed i nemici epurati dall'Arca.

Dopo la vittoria tutti esultano meno Varel, nuovamente abbandonato dalla volubile Gattùrnia. Poi i Campioni, ora reintegrati ad ufficiali dell'Arca Drakul, intraprendono il percorso di formazione e rieducazione gestito da MAGISTER, e cominciano a riscoprire il loro posto nell'ordine delle cose, la loro Missione originaria di soccorso all'Enclave di Novaja Kaliningrad della Fratellanza Slavonica : l'avamposto più estremo dei Solariani incuneato nei domini Altairiani. Non sanno neppure se resista ancora ! Tutti i Campioni vengono designati dall'Ammiraglio Siglÿnde a recarsi in una o più delle Tarlùne e Lùnole di origine a diffondere il nuovo messaggio e comunicare le direttive ai governi locali.

Libro Quarto – DI NUOVO FRATELLI. VERSO LA GLORIA

Varel, ora Ufficiale dell'Arca, e Lesna tornano a Kallànghvyr, dove la ragazza, grazie al suo prestigio ed al credito, compra uno stabile ed avvia una sorta di Casa Ancillare (ella stessa essendo stata un'Ancella Syrdougahll mancata). Tra i due si alternano vicende piuttosto scabrose, e l'attività stessa rischia di essere messa fuorilegge per un'incauto proclama di Siglÿnde, impugnato però da un avvocato Myrawakiano.

Accade poi un evento inatteso. Il canale tachionico cifrato usato un tempo da Tàngkanshoù non era mai stato chiuso, soltanto latente, ed un nuovo Agente del servizio di cronoprotezione lo riscopre dal futuro.

I movimentati Capitoli da 67 ad 84 (conclusivo) non vengono inclusi nella presente sinossi. Sono stati scritti all'incirca sei mesi <u>prima</u> dell'Operazione Militare Speciale dell'armata russa e, visti col senno di poi, hanno effettivamente uno straordinario sapore profetico, di cui andiamo giustamente tutti orgogliosi.

● ***CAPITOLI***

I — {95736} La cerca dei Grandi Amuleti....6
1 — {2518} Chiromàgo....6
2 — {4460} Incursione all'atollo di Àknabuhr....10
3 — {2807} Nòrhya vola !....17
4 — {5960} Uno Vnýdzyr tra i Setacciatori : coincidenze....22
5 — {4116} Capricci (ex Prigionieri liberati)....31
6 — {3044} Cometa a Callebàcca....38
7 — {6945} Invitata suo malgrado....43
8 — {4116} Sulle tracce del Klýshraal....54
9 — {4966} Le prime avvisaglie dell'Invasione....61
10 — {4165} Puro Krygglio....69
11 — {6150} Il tramonto della bianca stella di Vanaheyldh....75
12 — {4187} Legionario di Myrawak....85
13 — {5895} L'appello di Gòrbium al Mudugoog....92
14 — {2837} Kàvendraam : disastro....102
15 — {5240} Lugubre incontro....106
16 — {4329} Il Cimitero di Hypnobòrea....115
17 — {4615} La pesca di Varel. Un Anello per Lady Grayther....122
18 — {3509} Il saluto dei due Amuleti....129
19 — {5241} Assemblea ad Arbòrea....135
20 — {4032} Ospiti su Waalgarth....143
21 — {6396} Gnàulia ! Interrogatori....150
II — {95929} I Gìrovan e la Compagnia dei Campioni....161
22 — {6460} Campioni del Giravàgo....161
23 — {2682} Il Pastore di Eserciti....171
24 — {4107} Un Maestro per Siglÿnde....175
25 — {6571} Ærënne a casa. Una Falchessa sotto i mari....182
26 — {4295} Erede al Trono di Conchiglia....193
27 — {4456} La Prova. Il Canto di una Sirena....200
28 — {5353} L'inferno di Athròrvija....207
29 — {6819} La Galandrìgghern, Guardiana di Felegnàuli....216
30 — {4072} Duello impari per il Dèsmokrugh....227
31 — {5445} Kallànghvyr, Lùnola Errante....233
32 — {5538} Delizie di fuoco di una rossa Incantatrice....242
33 — {5255} Una sposa Ancella per uno Vnýdzyr....251
34 — {5435} Tradimento a Whooshlyss, la Sibilante....260
35 — {2888} L'inganno si infittisce....268
36 — {2490} Un enorme errore di valutazione....273
37 — {5033} Confronto con le Ombre e l'elusione della Gattùrnia....277
38 — {4289} Ancella tentatrice....285
39 — {2958} Domande senza risposta....292

40 — {6462} Nenèmakys, la lunga Trance.....297
41 — {4941} I demoni interiori e le spire della passione.....307
III — {106449} Il Retaggio delle Stirpi dell'Arca.....316
42 — {2630} Lo Starfiròlo.....316
43 — {2471} Il Portale.....320
44 — {5538} Al Di Fuori. Retaggi ancestrali.....324
45 — {5304} L'Arca Slavonica di classe Drakul.....333
46 — {6258} Lo straniero, Capitano Tàngkanshoù.....342
47 — {6084} La vera tempra dei Campioni del Giravàgo.....353
48 — {4150} La Cura.....363
49 — {4694} Alla gondola primaria, Core di Classe Tornado.....370
50 — {6842} Diversioni. Campioni alla riscossa !.....379
51 — {5761} MAGISTER.....390
52 — {4592} Folgorazione e presagi fatali.....400
53 — {4474} La riattivazione del Nucleo Spintronico a Distorsione.....408
54 — {6364} Addio Tàngkanshoù. Un antico mistero svelato.....415
55 — {7078} Trappola su Gnàulia, la Lùnola grigia dei Fufìri.....426
55_A — {2490} parte I. La forgiatura del vincolo.....426
55_B — {4588} parte II. La ricerca della Gattùrnia.....430
56 — {6123} Rinuncia ed inganno.....437
57 — {5752} La riscossa della Gattùrnia.....447
58 — {7436} La chiamata del Vendicatore.....457
59 — {5005} Tutti meno uno.....469
60 — {5264} Insegnamenti (MAGISTER).....478
61 — {4461} Generale Siglÿnde : Ammiraglio Comandante di Vascello.....489
IV — {81764} Di nuovo Fratelli. Verso la Gloria.....498
62 — {4147} I sogni di Lesna. La Casa.....498
63 — {3693} Un segreto solo pro forma.....504
64 — {3716} La Virgo Erpetoclastis.....510
65 — {5738} L'ingiunzione.....515
66 — {4880} Pentimenti e confessioni.....525
67 — {1175} Avarie ?.....532
68 — {4797} Indagini dal Futuro. Una Sirena !.....534
69 — {3715} Si accende una scintilla.....541
70 — {1819} Disamina di avarie passate.....548
71 — {2261} Chiacchiere tra amici.....551
72 — {2545} Allenamenti a Gnàulia.....554
73 — {4147} Il Discorso ai Portatori : la Decisione !.....558
74 — {2755} Una bottiglia nell'oceano del Meta–Spazio.....565
75 — {2348} Iato : il Distacco.....570
76 — {5526} Il Ritorno nel Flusso.....574
77 — {2957} Fratelli ritrovati.....583

78 — {2239} Zhao Làn sotto scacco.....588
79 — {3034} Il morso della Drakul.....592
80 — {2379} Arrembaggio.....597
81 — {5451} La Trappola.....601
82 — {3084} Martirio.....609
83 — {5319} *РОДИНА-МАТЬ* vive !.....614
84 — {3910} Ritorni.....623

- **La Parola Sepolta**

Sinossi (*completa*) by : Zeta" ('Dæmonya'), Q' ('Tòtoro'), Q" ('Vixykatt'), 'Riddler', Pàncer ('Doréamon')
Parole : 7107
Caratteri : 46163
Kroangst : perduta colonia terrestre del lontanissimo futuro, imbarbaritasi prima ma poi evolutasi spiritualmente in caste : i Maghi Zhalwýri, gli Ecclesiasti Esegetici del Mormorio e gli Apteriòti o Senza Doni. Questo mondo è sotto invasione di enormi alieni quadrumani molto più civilizzati, scientificamente avanzati seppur privi di magia, maestri di ogni lingua esistente : i Kittolakýrm. Già La Prima e La Seconda Onda si sono abbattute su Kroangst, conquistando due dei quattro continenti maggiori (Trévernoll ed Ýghlaar), resistono ancora Byrnghnak e Khélageiss.
Il Mormorio è la dimensione metafisica dell'arcano, che ospita spiriti, fantasmi, Angeli e Diavoli, separata dal mondo materiale. Vi pervengono, come spiriti in morte, il Dottor Dragan Štradnovič (1993), un medico militare serbo e martire, immolatosi per salvare una scolaresca da un attentato dei Mujahideen, e 'Rye' Ryondhàim O'Reyll, una ragazza 19enne irlandese uccisa (1909) nella repressione britannica della Domenica di Sangue a Dublino. Si incontrano fortunosamente nel al di là ed iniziano insieme un percorso di esplorazione e crescita, entro l'Æthéreum.
A Kroangst, un'albina di nome Zvìrren Khundryll–Kharstzen, rampolla erede di due blasonate casate di Maghi Zhalwýri e dotata di variegate ed intense (ma instabili) doti magiche, fallisce tutte e tre le Prove Gnostiche (EsoGnosis, EndoGnosis ed EpiGnosis) e perde il diritto alla sua casta ereditaria. Si rivela però essere Opaca e refrattaria, inadatta quindi anche a ruoli sottomessi di semplice Apteriòte (Incompleta), ed essendo ingovernabile viene sottoposta al feroce rituale della PsicoClasi. Resistendo anche a ciò, tentano di spezzarla infine all'antico modo barbarico di spezzare le streghe vergini, con la deflorazione fisica. Sua madre sacrifica la propria vita per salvarla almeno da quello. Viene risparmiata su intercessione del Thelenàrca che la consegna ad Atràcnyss, un Agente dell'Ordine Nascosto (i Vanahýri), che, visti i suoi molti talenti latenti e l'Opacità, decide di portarsela al Tempio della Cittadella di Vlàghdaran, sulla remota vasta isola di Grywàlzhor. Qui Zvìrren comincia un percorso di studio ed allenamenti marziali per diventare Vanahýren, col rango di Guardiana delle Tigri Bianche.
Grywàlzhor, prima inviolata, subisce un'incursione degli Invasori quadrumani Kittolakýrm, nel corso della quale Zvìrren libera, da un macello incluso in un vascello alieno naufragato, uno strano animale : un tozzo, grosso istrice/formichiere/pangolino corazzato esapode, a forma di palla, che spara aculei velenosi. Hanno identici occhi giallo limone e si legano misteriosamente : la chiama Muffa (che essa pronuncia stentatamente *Moouffwa* con la voce cavernosa).
Frattanto, le esplorazioni dell'Æthéreum del dottor Dragan (che tergiversa nella sua Scelta di Campo) si intrecciano con agguati di Diavoli ed un costante assedio delle potenze oscure alla sua anima contesa. In suo soccorso accorre una santa reliquia temutissima : la Lancia di Longinus, con la quale respinge l'attacco di Màlaphar. Successivamente, sentendo di non avere diritto a tenerla per sé, egli rende all'Onnipotente la Lancia Fatale, la quale approva la

spontanea remissione. Poco dopo ha il primo contatto con il proprio Angelo Custode (dal nome impronunciabile, detto quindi solo 'Shj').
Durante la sua prima libera uscita dalla vita di caserma alla Cittadella, Zvìrren incappa in un grasso mercante che sta fustigando una Zwygnag (una *ragazza bambola*), la quale rifiuta di fare servizi per suo conto. Zvì interviene e la salva, minacciando di denunciarlo al Tempio. Costei, Llyrahl Ahmoogh, praticamente si invaghisce dell'albina dagli occhi gialli alla prima occhiata e sostiene di appartenere a lei. Le due subiscono un attacco di proto spiriti chiamati Wholdragg (conosciuti anche come MangiaLuce o RubaRespiro), che in seguito la Zwygnag scoprirà essere '*i morti dei morti*'. Grazie alla sua Opacità e refrattarietà, Zvìrren riesce a respingerli e difende entrambe.
Frattanto ad Àllaghur, la capitale del Khélageiss, l'Artigiano Thràxom studia il Dhàmmawhorg (il più antico Sacro Tungýruff) e scopre le Globulæ Viridens nella sua linfa e che entrano escono dagli stomi delle foglie. Egli, un Apteriòta Senza Doni, alla ricerca dei segreti del passato e della memorie delle antiche armi disperse a vagare nel Mormorio, tenta di usare la monumentale sfera sensoria del Tungýruff, a cui non ha accesso. Surroga la sua inadeguatezza mediante una serie di congegni da lui stesso progettati e che sfruttano anche tecnologia aliena (procurata sottobanco di contrabbando) : la Macchina Senziente. Questo abominio, connesso all'Albero Sacro, registra su sottili fogli di cristallo tutto quanto il Dhàmmawhorg riceva dall'Æthéreum e lo riversa in tale 'libreria' cristallina, illeggibile tale forma non solo a lui medesimo, ma persino agli Esegetici.
Nel Mormorio perviene intanto anche Ryondhàim O'Reyll, una ragazzina irlandese rossa di chioma, in odore di santità ma molto semplice, timida e conservatrice, che fatica a comprendere il suo nuovo status e ad evolversi. La sua insicurezza sul proprio stato di Grazia (è morta nell'attentato inglese senza avere ricevuto Eucaristia ed Estrema Unzione) la rendono vulnerabile agli agguati dei Diavoli, ma le sue disperate invocazioni di aiuto vengono udite dallo spirito di Dragan. L'ex dottore serbo è molto più combattivo e temprato, ed accorre a salvarla. Egli pone una rosa magica nel cratere che l'ectoplasma della ragazza ha nel petto, al posto del cuore, in una metaforica forma di cura del suo dolore.
Al Tempio di Vlàghdaran, mentre la ragazza bambola segue in modo compulsivo e maniacale studi di Storia, Geografia, Dottrina, Teologia e Filosofia, divorando ogni libro della biblioteca dalla Scuola dell'Ordine, Zvìrren sostiene un esame severissimo, di inusitata durezza, da parte dei Maestri Kamazdunn ed Atengkhou, che però gli consente di accedere direttamente ad un rango superiore ai corsi seguiti. Viene poi svelato il dono di Llyrahl : la Zwygnag è una Jahwrusa e percepisce il Mormorio come e meglio degli Esegetici. Non confessa di essere più di quello, una vera Zhephargýte, possedendo anche il dono della Wyghd. Prima che lei e Llyrahl possano scegliere che strade intraprendere, ha luogo una seconda incursione aerea.
I Kittolakýrm le rapiscono per conto di Aklodrùllz, il gemello dissoluto e vizioso del Condottiero Gòbledrom dalla Scia Melanica, per portarle nella lontana vasta isola di Krègdnyll, già sottomessa ma non terraformata. Llyrahl viene condotta a lavorare nelle serre delle piante aliene. I colori dell'albina Zvìrren affascinano gli alieni (che la esaminano attraverso la Krammdrool, la palpebra segreta che consente di vedere i colori del corion), al punto che i suoi occhi gialli vengono paragonati al colore Sheyggledar, la fiamma senza fumo del faro di Myrnar

Grubb, e la sua chioma al colore Hrymaxlwt, della stella gigante @@ Llethra Tam di Keléndanogh.
Aklodrùllz vorrebbe accoppiarsi con lei (cosa che la ucciderebbe) ma viene sorpreso dal terribile Conquistatore che non sopporta il discredito sulla sua casata gettato dai vizi del fratello. C'è un aspro diverbio e Gòbledrom si porta via Zvìrren. Viene a sapere di avere ucciso suo padre negli ultimi combattimenti per Ýghlaar, ma lui è un soldato e non ha pietà o rimorsi. Tuttavia libera l'albina e le fornisce un salvacondotto per poter lasciare Krègdnyll, dopo avere pagato un debito simbolico di 7 giorni di lavoro. Le consente di portarsi via anche la sua amica, se la trova viva.
La rossa si reca ad Ashanteey per cercare lavoro, e lo trova come acconciatrice personale di una maitresse e sgualdrina aliena (la prima femmina Kittolakýrm mai incontrata). Pagato il debito d'onore, Zvìrren e Llyrahl Ahmoogh affittano un autogiro per dirigersi ad ovest verso la costa. Nel corso di un'avaria, in cui troverebbero entrambe la morte sfracellandosi al suolo, sotto pressione emotiva, Zvìrren ritrova il Dono del Volo, che l'aveva tradita durante le Prove Gnostiche. Euforiche entrambe, Miss Ahmoogh riesce a baciarla, lasciandole capire di essere sempre stata innamorata di lei. Giunte a Gsjdronakx, prima di imbarcarsi su un velivolo alieno verso ovest, le due ragazze incontrano il Reietto. Un Kittolakýrm seguace della dottrina dell'Armonia Universale, relativamente diffusa nell'Impero Keléndakar, di cui i Kroangstiani non sospettano l'esistenza. Egli è avverso alla guerra di sterminio della sua razza sugli autoctoni, e le consegna molti dossier per la resistenza, con informazioni sulle specifiche dei mezzi da guerra alieni e sulle pratiche di combattimento, in modo da condividerle coi governanti del suo mondo.
Frattanto al Tempio della Cittadella dei Vanahýri, Muffa partorisce sei cuccioli, tre maschi e tre femmine, mettendo al corrente il Sommo Custode Atengkhou ed il Maestro Kamazdunn. La Zadzmogh attende la scelta dei nomi umani, dicendo che spetterà all'amica Zvìrren attribuirglieli, al suo ritorno.
'Zvì' e 'Lyr' solcano l'oceano sul velivolo alieno e sbarcano a Nahrdyl, alla frontiera orientale dei domini della Chiesa Esegetica. Vengono notate e contattate dai Collaborazionisti ivi infiltrati. Non le infastidiscono, a causa del salvacondotto di Zvìrren, vergato dal pugno di Gòbledrom. Viaggiano sino ad Àllaghur e, per la prima volta, l'albina accetta le profferte e l'amore della Zwygnag, pur restando titubante e piena di esitazioni. La sua natura schiva e ritrosa la rende bloccata : le prime esperienze amorose si rivelano traumatiche e creano sofferenza in Llyrahl, che si rifugia sempre più spesso nella trance per esplorare il Mormorio ed affina i suoi talenti medianici. Questo malessere profondo rende la ragazza bambola fragile ed, appena giunte alla capitale, vittima della seduzione del perfido Thràxom.
Il malvagio Artigiano è anche un Telepate, oltre che Opaco, ed abilissimo a trovare le frasi giuste per circuire la romantica Llyrahl. Ma né lui menziona di avere già conosciuto Zvìrren, né lei di aver conosciuto lui, poiché ciò era accaduto durante il rito della PsicoClasi dell'albina. La rossa le dice solo di stare attenta, ma l'orgoglio ferito le impedisce di approfondire ed interferire oltre. Prende anzi ancor più le distanze dall'amica, che soffoca la delusione concedendosi a Thràxom senza freno, sopportando ogni prevaricazione pur di sentirsi desiderata e fidanzandosi

anche con lui. Da parte sua Zvìrren deve riferire all'Ordine Nascosto ed ai Cardinali Diarchi ed al Thelenàrca circa la documentazione segreta affidatale dal Reietto (NodnyGrooghan).
Durante la loro scabrosa relazione, Llyrahl confida a Thràxom di possedere doti medianiche Esegetiche, e l'Artigiano comincia a sfruttarla non più solo per ricevere servigi sessuali, ma anche come tramite per decodificare la libreria cristallina prodotta dalla Macchina Senziente. Esposta all'amplificazione del Mormorio prodotta dal sensorio del Dhàmmawhorg, scaricata su di lei tramite i dispositivi senz'anima, la ragazza bambola è annientata dalla vastità dell'Æthéreum e si avvia all'esaurimento nervoso. Il Mormorio la pervade anche di notte, in sogno.
Nel Mormorio, l'Increato (il Primo Satana) comincia ad avvedersi che qualcuno si sta interessando al suo nome segreto, sigillato nella tomba da Khobb Vanahùr (l'antico fondatore del'Ordine dei Vanahýri ed il primo a bandirlo molti millenni prima). Scopre le attività ed i progetti di Thràxom, uomo privo di sensibilità spirituale, e nota la sua assistente, Miss Ahmoogh, che invece ha le doti medianiche più intense dell'intero Kroangst ed è inerme. Satana comincia a progettare il proprio ritorno nel mondo : gli serviranno un tramite, che potrebbe essere la sensitiva, ed un ospite in cui reincarnarsi. Thràxom sogna di usare lui ? Allora verrà usato a propria volta, progetta Satana / Djjnyahfar. Diventerà un nuovo Anticristo. Sorveglia le incursioni della Zwygnag con doti di Zhephargýte e le insinua addosso una sottile maledizione. Le imprime la conoscenza del suo nome segreto, il nome sigillo, che servirà per richiamarlo nel mondo materiale : La Parola Sepolta. Il sortilegio ha l'aspetto di ideogrammi che aderiscono al corpo astrale della ragazza bambola, che prega l'Onnipotente di liberarla. Un Arcangelo accorre, ravvedendo in lei lo spirito di Magdalena, e tenta di liberarla dall'incantesimo. In apparenza riesce ad estirparlo. Ma purtroppo si inganna.
Llyrahl è sempre più succube di Thràxom, che seguita nello sfruttare la sua debolezza per ottenerne i servigi (sia medianici sia sessuali) e la preoccupazione di Zvìrren per le sue condizioni, fisiche e mentali, aumenta. Ma la Zwygnag insiste anche per rendere la rossa fiera di sé. Tuttavia durante le sue trance nell'Æthéreum, la ragazza bambola incontra spiriti che la mettono in guardia dalla malvagità dell'Artigiano e dalla follia del suo progetto inconfessato di invocare il nome segreto di Djjnyahfar (il Dio–Demonio). Oltre questa soglia critica la ragazza bambola non si spingerà e comincia a rifiutarsi di collaborare ancora con la Macchina Senziente. I due amanti hanno un diverbio e, furibondo, Thràxom arriva a minacciare ritorsioni su Zvìrren, ma Llyrahl confida nei ritrovati poteri magici elementali dell'albina e nella sua preparazione marziale, e lo disprezza.
Resosi conto di non poterla più spremere, finge di accettare quietamente la fine della collaborazione e del fidanzamento, ma già trama di attivare un piano B che aveva mantenuto fermo, grazie ai suoi contatti coi Collaborazionisti. Thràxom era infatti venuto a sapere di una taglia sulla testa di Zvìrren spiccata da Aklodrùllz in persona. Siccome, essendo Telepate ed avendo compreso che la Zwygnag sapeva tutto del suo progetto, teme di poter essere denunciato per attività illecite, il piano B prevede di vendere la rossa agli alieni, al contempo organizzando un attentato per far uccidere la ragazza bambola. Ma l'agguato dell'incursore quadrumane, pur armato del suo Malànkir da guerra, si infrange contro il risorgere della magia elementale di

Zvìrren. Le due ragazze si salvano, e decidono di lasciare la capitale. Scappano ad ovest verso Ghobn, facendo per il momento perdere le tracce.
Si stabiliscono nella cittadina e l'albina, avendo ritrovato il dono del Volo, si arruola come cadetta nei prestigiosi Veleggiatori di Chrònor. Llyrahl invece seguita ad esplorare in proprio il Mormorio, dove incontra gli spiriti del dottor Dragan e della sua amica 'Rye'. Il fantasma della rossa irlandese, moralista inflessibile, si dimostra molto critica, avendo compreso in cosa consista il suo essere una Zwygnag, ma il dottore la redarguisce per il suo pregiudizio. Gli spiriti e la bambola dalle doti medianiche si conoscono meglio, e costei racconta dell'invasione aliena di Kroangst, e della sua precedente missione di cercare un'antica grande arma invincibile. Fortuitamente il dottore aveva già brandito la Lancia di Longinus ma non ne dispone a suo piacimento e non può offrire aiuto a Llyrahl (che nell'Æthéreum si fa chiamare la Strega Nera).
Zvìrren conosce il Magister Obvtranògh, un veterano esperto che si accorge del suo rapporto conflittuale con la magia, che l'aveva sempre tradita, e prova rispetto per la temerarietà della rossa, che osa volare ad alta quota pur insicura che il Dono la sorreggerà. Si accorge che Zvìrren domina anche altri poteri elementali : il fuoco, il ghiaccio, la tempesta, ma soprattutto il fulmine, sicché finisce per ritenerla un potenziale capitano di grande valore. Le due si trasferiscono al passo di Dòlkramt per le esercitazioni militari finali, e la Zwygnag trema, sapendo che la rossa si arruolerà per andare al Fronte, per respingere La Terza Onda incombente.
Poi i cadetti completano il corso, e partono per il nord est del Byrnghnak, verso Tàunur (nella Repubblica Tannùrian), dopo una breve deviazione al Tempio dei Vanahýri, dove Zvìrren deve salutare Muffa (venendo a sapere della nascita di sei Muffini). Avendo già dei gradi (Guardiana delle Tigri Bianche, presso l'Ordine Nascosto), ed essendo in acuta carenza di ufficiali, l'albina viene inquadrata come capitano anche se non si sente all'altezza. Prestissimo le affidano una missione critica, un sabotaggio ai vascelli volanti alieni, al di là delle linee nemiche ad Ýghlaar. L'incursione dei Veleggiatori di Chrònor si traduce in una catastrofe perché il nemico aveva occultato molte più difese aeree del previsto. Il numero di vittime è elevatissimo ma Zvìrren riesce a sabotare ben tre aeromobili pesanti (bombardieri, cargo e cannoniera) in modo severo. Al suo ritorno viene deferita d'ufficio alla Corte Marziale. Tuttavia la testimonianza dei suoi uomini la scagiona in modo pieno e non viene degradata, ma semplicemente retrocessa per annullamento retroattivo della sua nomina a capitano. La punizione mascherata l'amareggia molto.
Poi, ad insaputa di Zvìrren, il comandante della guarnigione riceve una lettera minatoria da parte dell'Ordine, con allegata copia di documenti compromettenti di sue precedenti attività illegali e di corruzione (truffe nel bilancio, favoritismi per l'esclusione dal reclutamento obbligatorio, da parte di amici e paganti). Nella lettera lo avvisano di non mandare allo sbaraglio come carne da cannone la cadetta appena arrivata, su cui l'Ordine ha progetti a lungo termine. Siccome un medico militare incompetente gli deve favori (per essere stato coperto in passato circa la sua negligenza), il comandante decide di liberarsi di Zvìrren con un sordido trucco, incaricando il dottore di farla ammalare. Ed egli le medica le ferite facendola però mordere da una zecca infetta che porta delle febbri ricorrenti, le quintane, estremamente durature. In seguito, a colpo sicuro le diagnostica la malattia e la dimette, diffidandola dal riarruolarsi sino a dopo la fine

della convalescenza. Miss Ahmoogh scopre traccia di questi eventi nel Mormorio, e dolente informa Zvìrren della congiura ai suoi danni (che non potrebbe mai comunque dimostrare, non potendo esercitare l'Esegesi).
La rossa lascia il Fronte suo malgrado, delusa, umiliata e disgustata. Decidono di tornare a Ghobn, nell'ovest del Khélageiss. Pensano di essere tornate in incognito, ad insaputa di chiunque, ma non è così. Thràxom e la sua rete di spie e loschi figuri le individua. Il malvagio Artigiano organizza ulteriori attentati ai loro danni, di cui però le due ragazze neppure si accorgono. Questo perché l'occhio di Thràxom non è il solo a sorvegliare Miss Ahmoogh. Anche Satana–Djjnyahfar la segue : interviene silenziosamente per sventare gli agguati, senza che nessuno ne sappia nulla, e l'insicurezza attanaglia l'Artigiano alla capitale, che decide di sospendere ulteriori imboscate in attesa di capire meglio cosa mai possa essere andato storto. In apparenza, indisturbate, mentre la rossa si allena ed addestra cadetti quando può, quando le febbri Quintane glielo consentono, la Zwygnag affina le sue doti Esegetiche e medianiche. Col crescere del suo potere spirituale, cade in tentazione : di vendicarsi di tutti coloro che l'avevano fatta soffrire, maltrattata e prevaricata (tranne Thràxom stesso, essendo Opaco). Satana la tenta indirettamente, ma lei trova la forza di resistere senza abbandonarsi in efferate vendette.
Llyrahl si figge in testa di ritrovare la Lancia di Longinus nel Mormorio, per offrirla a Zvìrren. Cade in trappola di un Diavolo che si finge Longinus, ma che poi si rivela essere Gulpharoth della schiera di Astaroth, che le predice che diventerà l'erede della demonessa Lilith, gettandola nella disperazione. Ma in suo soccorso accorre lo spirito guerriero di Dragan, e non è solo : anche l'Arcangelo Serathiel li raggiunge per dare manforte. Respingono Gulpharoth scornato. Poi il dottore ed il suo Angelo Custode, 'Shj', discettano a lungo di morale e sulla natura dell'Æthéreum, ma 'Shj' diffida la Zwygnag dal continuare a cercare la Lancia del Destino. Non solo : si accorge che il sortilegio dell'Increato è ancora radicato in lei, e che annidata nel profondo la ragazza porta ancora La Parola Sepolta. Al consesso di spiriti eruditi si aggregano entità misteriose : gatte fantasma chiamate le 4 Forfére. Esse sono neutrali e le custodi poste a guardia del Limbo (i Campi Elisi dei Gatti) e del Ponte dell'Arcobaleno che vi dà accesso. La Zwygnag ne subisce il fascino e se ne invaghisce perdutamente.
L'ultima trance è così profonda e duratura che Llyrahl si sveglia ritrovandosi sotto la pioggia semi assiderata. Viene soccorsa da un misterioso Mago di un'altra Dimensione, che sembra conoscerla già e si fa chiamare Dremolin, quindi l'accompagna a casa, provocando qualche screzio con Zvìrren. Il Mago lascia a Llyrahl delle Civette fantasma.
Nell'Æthéreum, Rye e Dragan progrediscono nella comprensione del Mormorio, della sua natura, della morale, e maturano una diversa visione della vita precedente e del suo vero significato. Incontrano il Diavolo Harawat, della cerchia di Elvaros, custode di dannati, che tenta vanamente di insidiare l'insicura Rye, la quale si pente anche per i suoi pregiudizi vs Miss Ahmoogh (che conosce come la Strega Nera).
La convivenza delle due ragazze a Ghobn è agitata dalle febbri quintane ricorrenti di Zvìrren, che le consentono di allenarsi ed addestrare cadetti solo a tratti, meno del desiderato, e dalle trance ed esperienze mistiche della ragazza bambola. Il clima è cupo per l'incombere de La Terza Onda. Una notte subiscono un ennesimo attacco dei MangiaLuce e la Zwygnag le rivela che non sono spiriti provenienti da Melényor, come comunemente ritenuto, bensì '*i morti dei*

morti'. Infine però, tra le Civette fantasma ed i poteri elementali dell'Opaca Vanahýren, respingono l'attacco. Prima di ritirarsi, uno dei Wholdragg rivela a Zvìrren che sa cosa cercasse la sua amica nel Mormorio, e che è stata indelebilmente macchiata, contaminata dalla Parola Sepolta. Vistasi scoperta, Miss Ahmoogh confessa tutto, anche del precedente progetto segreto di Thràxom circa il nome sigillo di Djjnyahfar (il Dio–Demonio che il folle Artigiano voleva evocare). Preoccupata più che seccata di essere stata tenuta all'oscuro, l'albina promette di restare al suo fianco nell'affrontare quella sciagura.
In una delle sue prime esplorazioni senza la guida del dottor Dragan, 'Rye' scopre il Limbo, presidiato dalle Forfére. Si tratta dei Campi Elisi dei Gatti, e la rossa vi scopre gli abbozzi di anime incomplete dei nati morti e dei morti prematuri che non possono attraversare il Ponte dell'Arcobaleno. Il suo strazio e compassione sono tali che inventa una sua maniera per completarli ed accompagnarli nel percorso. La sua magia taumaturgica è così innovativa da scuotere persino gli Arcangeli ed, in modo del tutto irrituale, Serathiel viene incaricato come suo tutore, in riconoscimento di quel miracolo. Quella nuova sorgente di anime indifese non passa inosservata : molti Demoni potenti (Agàliareth, Belphagor e Baphomet) ed un paio di Angeli Caduti ribelli (Ramiel e Balkiel), organizzano delle incursioni nel Limbo neutrale.
Le 4 Forfére non bastano a difendere la zona contro un tale spiegamento di potenze degli Inferi. Quando scopre le incursioni, la furia della timida 'Rye' è tale che si tramuta nella Mórrígan, una furia guerriera gaelica dall'aspetto di cornacchia nera, e nella sua mano si materializza la possente Fragarach (la spada celtica delle leggende). È decisa ad affrontare l'orda demoniaca anche da sola, ma era sorvegliata dalle potenze Celesti. Le inviano Tzaphkiel, difensore degli Shemhamphorash e l'Arcangelessa Ariel, la Leonessa di Dio, che l'affiancano, offrendole sostegno nella lotta. I due sono perplessi, specialmente l'Ophanim, visto lo status di neutralità del Limbo, e le chiedono se sia davvero sicura della giustezza di quella guerra, ma la rossa irlandese disperata sottolinea che i Campi Elisi dei Gatti non sono neutrali come intendono loro : semplicemente gli spiriti sono ancora incompleti e bisognosi di aiuto e di una guida. Col suo candore e la forza della sua fede, smuove i due titani celesti, ed ingaggiano battaglia, supportati dalle 4 Forfére. Insieme a loro 'Rye' affronta Agàliareth, Ramiel e Balkiel insieme, brandendo la temibile Fragarach. Dopo uno scontro molto aspro la Mórrígan prevale, ma decide di non uccidere i due Angeli Caduti prigionieri. Anche Ariel sconfigge Baphomet e Tzaphkiel sottomette Belphagor. Approvano la pietà e generosità del fantasma irlandese, che già aveva mostrato da viva verso il soldato dell'autoblindo che l'aveva uccisa, perdonandolo e raccomandando a Dio la sua anima.
Ma la vittoria non lenisce il dolore per la perdita di tanti bozzoli (ammassi fioccosi di anime incomplete ed immature), che è così straziante che sale molto in alto. Il cielo del Mormorio s'incupisce e piange con lei. L'Onnipotente intercede direttamente, e recupera i minuscoli feti ectoplasmici e li depone di nuovo nei loro nidi sotto uno strato di nuvola, mentre le Forfére miagolano esagitate ed i Diavoli si tappano le orecchie e supplicano mercede dall'ira di Dio e dalla condanna, promettendo di abbandonare ogni futura pretesa sui Campi Elisi. Dal suolo emerge un'enorme Croce di legno ed Ariel la indica a 'Rye', dicendole che è un dono per lei, per picchettare il Limbo e le distese ai piedi del Ponte dell'Arcobaleno. Con fatica, come sul Golgotha, 'Rye' porta faticosamente la sua Croce di legno ed infine la infigge a terra e reclama

quelle regioni per il Patto dell'Alleanza. Ariel saluta gioiosa l'annessione, lo battezza Il Giardino di Rye. Quella Croce sigilla il suo patto con l'Onnipotente : ne sarà la custode, insieme alle 4 gatte forastiche fantasma.
Ad Àllaghur, lo spregiudicato e cinico Thràxom seduce la bionda Reverenda Reyden Müllendhart, una giovane sacerdotessa Esegetica e Jahwrusa di modesto talento, per tentare di proseguire il suo progetto delirante senza i talenti medianici di Miss Ahmoogh. Nel Mormorio, trovano lo spirito possente di Khobb Vanahùr, ma lui respinge ogni dialogo. Thràxom comprende come la biondina non sia abbastanza dotata, e di avere di nuovo bisogno di Llyrahl. Siccome sa che non collaborerà mai più con lui volontariamente, deve organizzare un rapimento ed al contempo farla denunciare dalla Reverenda per Eresia ed Apostasia (come può infatti una ragazza bambola possedere e legittimamente usare i Doni appannaggio esclusivo della Chiesa Esegetica ?). Reyden si lascia ingannare e si presta ad inoltrare la denuncia al Tribunale Ecclesiale per l'Eresia, perorando l'invio degli Ispettori Gnostici. Reyden subodora come il rapporto precedente tra l'Artigiano e la Zwygnag non fosse stato solo platonico e di lavoro, come da lui sostenuto, ma, essendo un Telepate, egli se la manovra con agio.
Frattanto, avvalendosi di loschi figuri a Ghobn, il malvagio Artigiano fa rapire Miss Ahmoogh, anestetizzata con distillati di sua produzione (cloroformio) e la fa portare alla capitale. Poiché l'occhio di Satana è focalizzato sul passaggio di mano dei Campi Elisi dei Gatti, stavolta l'agguato ha successo. Appena gliela consegnano, priva di coscienza e legata ad una lettiga, Thràxom affibbia a Reyden i documenti di denuncia per il Tribunale Ecclesiale. La biondina li lascia soli a malincuore ed a ragion veduta. Appena rinvenuta, col ricatto di ritorsioni su Zvìrren, il Telepate prevarica oralmente la ragazza bambola, esigendo numerose repliche in memoria dei loro appuntamenti ai vecchi tempi. Ma nel bel mezzo dell'ultimo di una serie di orgasmi accade un portento nefasto : la Parola Sepolta si sveglia, gli ideogrammi si separano dal corpo seminudo della Zwygnag e si trasferiscono in Thràxom. La possessione demoniaca è istantanea e non c'è Opacità che tenga. Satana / Djjnyahfar si reincarna e Thràxom diventa Anticristo. Appena tornato nel mondo, il Dio–Demonio pretende anch'egli di ricevere la fellatio per sperimentare le sensazioni di quel corpo materiale che lo ospita. La sua verga però è mutata in un'entità autonoma : il Rè Serpe o Rè Vampiro. Llyrahl gli si arrende, adorandolo.
Paradossalmente, a differenza dell'uomo, Djjnyahfar è molto interessato alla sfera psichica della ragazza medianica, e non certo in modo utilitaristico, ma proprio perché lo affascina. Satana reclama Kroangst come proprio e si dice molto curioso di fare la conoscenza della razza di invasori alieni quadrumani. Quando torna Reyden si avvede subito che qualcosa di orrendo è capitato (e non soltanto l'oscena ordalia erotica ed il suo tradimento). L'Increato le chiede di giurargli fedeltà, e la sua fede non è abbastanza salda da sorreggerla, sicché a malincuore lei rinnega Dio per codardia.
Con Llyrahl, per contro, che dichiara erede predestinata di Lilith, il rapporto evolve in modo molto complesso, ed entrambi sono reciprocamente affascinati in molti sensi. Di lei apprezza anche la curiosità e fame di sapere cose del mondo metafisico, che lui conosce da prima di qualsiasi altra entità del Mormorio, essendo il più antico dopo Dio. Esercita possessione immediata su chiunque salvo pochissimi individui refrattari (come già, al tempo, era stato Vanahùr che l'aveva bandito 8000 anni prima). Decide di mettersi in viaggio con lei, che lo

segue docile, insieme appassionata amante ed apprendista, verso Krègdnyll, per incontrare i Kittolakýrm che si arrogano di reclamare il suo vecchio mondo come proprio.
Satana impara a dominare anche loro in brevissimo tempo, apprende la lingua inaccessibile degli alieni e, solo con la Zwygnag, irrompe in una delle loro installazioni militari. Si impossessa di Aklodrùllz, ma dopo lo libera, riuscendo a tentarlo e persuaderlo a servire volontariamente, come accolito. Assume il controllo di un intero battaglione, citando la sua frase celebre "*Noi Siamo Legione*". Llyrahl è frastornata dalla sua potenza spirituale dirompente : pare che nulla possa arrestarlo, pianifica già di infiltrarsi sino alla capitale Imperiale, nei lontani mondi di Keléndanogh. Poi incontra Gòbledrom dalla Scia Melanica. A fatica, il Conquistatore resiste alla possessione, ma Satana gli scaglia addosso i suoi stessi soldati, posseduti e controllati come marionette.
Gòbledrom fugge agghiacciato, avendo riconosciuto l'entità della nuova minaccia sconosciuta. Quell'essere, che si definisce un Dio (il Dio del Male, ovviamente) possiede poteri parapsichici insondabili, incomprensibili : capisce che costituirà una minaccia per l'Impero stesso, quale forse non è stata mai incontrata prima. Blocca tutte le comunicazioni e programma i satelliti difensivi in modo da impedire tutti i trasporti da / alla superficie, sino a revoca dell'ordine. Ruba un incrociatore volante e, con pochi fedeli, fugge in un deserto nel Granducato di Ehremzùllen, senza bene sapere come arginare quel flagello imprevisto.
Zvìrren frattanto, dopo la misteriosa scomparsa di Llyrahl, si impegna in ricerche febbrili. Comincia indagando sul prestito dei libri di Dottrina e Teologia. Per coincidenza la Reverenda Reyden aveva preso in prestito a Yàt dei testi apocrifi ed un libro su antichi esorcismi. Così, tramite i talloncini, la rintraccia, ritenendo trattarsi di Llyrahl, tornata ad Àllaghur. Invece si imbatte nella biondina, che abita al convento adiacente a San Cavigorum (la Cattedrale). Vincendo la diffidenza iniziale, le due si conoscono e condividono l'una la ricerca della sua amica, l'altra il fatto di avere incontrato la ragazza bambola (che detesta, sia per avere a suo giudizio irretito il suo ex fidanzato, sia per avere misteriosamente avuto parte oscura nell'avvento dell'Anticristo). Reyden le descrive la possessione demoniaca, la trasformazione di Thràxom in Satana / Djjnyahfar, e tutti i peggiori timori dell'albina, risalenti già alla prima scoperta della Macchina Senziente e dei folli progetti del malvagio Artigiano, si rivelano fatalmente realizzati.
Quale Vanahýren, Zvìrren sente incombere un fato oppressivo su di sé, proprio come ai tempi del Fondatore dell'Ordine Nascosto. Khobb Vanahùr seppe bandire il Dio–Demonio, ma ora questi è tornato a Kroangst ed ella sente di non poterlo affrontare, e non sa come evocare lo spirito del suo Maestro. Chiede aiuto a Reyden, che le faccia da mediatrice, non avendo Zvìrren alcuna dote Esegetica ed accesso al Mormorio. La Jahwrusa collabora, per espiare la colpa di avere rinnegato Dio e la Fede, grata di averne occasione. Decidono di appellarsi al potere del Dhàmmawhorg.
Zvìrren, il cui emblema lo raffigura, scopre che la Macchina Senziente è un abominazione non solo inutile ma nefasta : al contrario, senza alcuna mediazione, l'Albero Sacro l'accoglie, protettivo ed amichevole, le spiega persino come mai la sua amica sensitiva medianica fosse stata così male : la colpa era della Macchina Senziente, non sua. Poi l'accompagna, le fornisce un corpo astrale ed una Voce, amplifica la sua sensibilità infima. Le due si rendono conto di

dover al più presto smantellare tutto quel meccanismo perverso e liberare il più antico dei Tungýruff. L'Albero accetta di condurla dalla vecchia conoscenza : lo spirito di Vanahùr. Volano veloci, eludendo persino trappole tessute da Helel ben Shaḥar (Rè Lucifer).
Frattanto il fuggiasco Gòbledrom tenta di contattare il Reietto. Inizialmente NodnyGrooghan non risponde al contatto radio. Poco dopo però, ricevuto da Zvìrren un disperato appello ad aiutarla a cercare Llyrahl, nonché la messa in guardia contro il pericolo mortale del Diavolo reincarnato a piede libero, il Reietto constata che la richiesta di Zvìrren corrisponde in modo compatibile con l'allarme di Gòbledrom, che lo informa del tradimento / possessione del suo congiunto (Aklodrùllz). Il Condottiero dalla Scia Melanica lo informa anche della presenza della ragazza bambola, pure ella coincidente alla descrizione di Zvìrren dell'amica rapita e scomparsa. NodnyGrooghan organizza un contatto radio tra il Conquistatore e Zvìrren stessa. L'albina sembra conoscere molto bene l'entità della minaccia che lo lascia attonito. Dichiara di volerlo affrontare in qualche modo, ma pone la condizione che l'Impero Keléndakar sospenda ogni ulteriore avanzata : La Terza Onda va fermata e la situazione congelata allo stato attuale. Il Reietto consiglia vivamente a Gòbledrom di non rifiutare. A malincuore il gigante quadrumane accetta, e promette di scrivere all'Imperatore, sottoponendogli quell'offerta di armistizio, sottoscrivendola personalmente e raccomandandola.
Quando incontra l'ectoplasma della sua erede albina, Vanahùr rievoca la storia passata, ai tempi del primo bando di Satana / Djjnyahfar, dell'evocazione del suo חותם (Hotam), il nome Sigillo. Le parla della grande arma, la Lancia di Longinus, che a suo tempo aveva brandito, ma che è perduta per lui, ora. Vanahùr non sa come aiutarla e, drammaticamente, Zvìrren comprende che l'unico modo per esiliare di nuovo il Male Senza Forma, l'Increato, è ottenere la resurrezione di Vanahùr. Se Satana ha potuto reincarnarsi nell'Anticristo, perché dunque lui non può farlo con lei ? Sarebbe consenziente, si presterebbe ad essere il tramite del suo ritorno a Kroangst.
Vanahùr è shockato, e l'ectoplasma di Reyden si attenua, nel rendersi conto che si tratta di un bizzarro martirio. Un sacrificio ancora più gravoso della morte stessa. Ma Zvìrren non vede alternative e pronuncia un voto, chiamando il Padre Eterno a testimone della sua offerta. L'offerta votiva del suo sacrificio risuona così forte nel mormorio da richiamare il Dottor Štradnovič, Rye–Mórrígan e le Forfére. Il fantasma serbo reca con sé, riposta, la Lancia del Destino in una diversa foggia : Caliburnus / Excalibur. La offre, e Khobb e Zvìrren se la rimpallano, sin quando lui si arrende : lui l'aveva già usata contro Satana. Zvìrren da disposizioni su Muffa, abbandonata alla Cittadella di Vlàghdaran, non volendo lasciarsi dietro problemi irrisolti.
Durante la convivenza, il rapporto tra Llyrahl e Djjnyahfar si approfondisce. Lei non è strettamente prigioniera né posseduta, lo segue in quanto invaghita dal suo sapere sconfinato, attirata dalla sua siderale solitudine perpetua. Infine gli chiede di poter tornare ad Àllaghur, e lui accetta seccato, ma anche perché attraverso il Mormorio gli è giunta l'eco di una nuova vecchia sfida : Vanahùr è risorto ed è tornato per ricacciarlo in esilio. Nel corso della resurrezione, la profondità della fusione tra Zvìrren, vivente, ed il fondatore dell'Ordine, spirito, generano un Unisono : una convergenza coalescente, un'incollatura vasta e stabile tra l'Æthéreum ed il mondo materiale, una profonda risonanza che sfuma i confini tra i due piani della realtà, così che si possano compenetrare.

Satana convoca le Legioni Infernali e si accompagna anche con molti manipoli di Kittolakýrm armati dei loro Malankìri da guerra. Ma anche le potenze Celesti accorrono in forze al fianco del gruppetto che ora gravita attorno a Zvìrren–Vanahùr (un ibrido, che nell'aspetto esteriore appare come il maestro, e che può accedere sia al mondo fisico sia alla sfera ultraterrena) : Dragan e 'Rye', il suo Angelo Custode 'Shj', molti Arcangeli, alcuni Ophanim. Nelle navate della Cattedrale di San Cavigorum viene lanciata la sfida del Dio–Demonio al difensore di Kroangst, armato di Caliburnus / Excalibur. Anche Gòbledrom, NodnyGrooghan ed alcuni fedeli raggiungono gli alleati.
Il Diavolo ha però predisposto anche altre mosse deterrenti o ritorsive. Tramite Aklodrùllz, da lui prima posseduto ed ora servo convertito, ha segnalato all'Impero una minaccia dal pianeta di tale portata da inviare una flotta a spazzare via tutto in assenza di un contro ordine che segnali il controllo recuperato. Inoltre, assunta la forma esteriore di Vlad Tepeš (Conte Drakulia di Transilvania), inocula una tossina al Tungýruff di cui solo lui possiede l'antidoto, il cui effetto sarà di uccidere le Globulæ Viridens del Dhàmmawhorg e di tutti i fratelli di radice di Kroangst, il ché a sua volta produrrebbe un forte indebolimento delle abilità Esegetiche della Chiesa. In cambio esige un proprio culto e quella Cattedrale dove essere venerato.
Vanahùr rifiuta, e le navate della cattedrale s'incendiano degli scontri materiali e spirituali, e le magie dei Diavoli ed Arcangeli, ma anche quella elementale di Zvìrren–Vanahùr, arroventano l'aria stessa. Anche fuori la popolazione rimane traumatizzata dall'irruzione nel quotidiano del mondo spirituale nella sua forma più appariscente, antica ed incontaminata.
Dopo che l'Increato, nella veste di Drakulia, ha affidato la sua concubina innamorata a Lilith, ed avvelenato l'Albero Sacro, 'Rye' ed Ariel cercano di inseguirlo. Ne escono miseramente sconfitte : egli lega entrambe con sortilegi nella forma di finimenti di fuoco rosso. Rè Lucifer, il suo braccio destro, gli procura tempo fronteggiando Vanahùr col suo Tridente, e molti altri Rè e Duchi degli Inferi (Asmodeus, Belial, Baal Zebub, Astaroth, Baphomet, Belphagor, Lucifugus Rofocale) affrontano gli Arcangeli (tra cui Michæl, Raphæl, Uriel, Serathiel, Jeremiel) e Dragan. Gòbledrom ed il Reietto, regolate le armi sul livello di stordimento, affrontano i loro fratelli posseduti, non ritenendoli imputabili di tradimento.
Mentre Llyrahl disperata, nell'attesa dello scontro finale tra l'ibrido (Vanahùr–Zvìrren) e l'Increato, spiega a Lilith a cui è stata affidata che lei perderà in ogni caso, i due si fronteggiano nuovamente. Satana–Thràxom riceve la Spada di Belial e lo scudo di Baalzefon l'indistruttibile, ma Khobb brandisce la spada Caliburnus datagli da Dragan, ed essa ritorna ad assumere il suo sembiante originale (la Lancia di Longinus) nel momento decisivo in cui la scaglia contro il nemico, inchiodandolo alla volta del catino del battistero. Satana–Djjnyahfar viene separato dal corpo dell'Anticristo e bandito una seconda volta. La sua sconfitta segna l'inizio del disfacimento dell'Unisono ed i piani della realtà tornano a separarsi, e le orde degli Inferi e le potenze Celesti rifluiscono indietro nel Mormorio, lasciando Kroangst e la popolazione scossa.
Nel momento del trapasso, l'Increato si prende una rivincita contro 'Rye', rea di avere annesso il Limbo neutrale alla parte avversa : reclama i suoi sortilegi contenitivi con cui l'aveva imprigionata e la rapisce, portandola con sé nell'Æthéreum, insieme ad una delle Forfére (Ùnnunna) incautamente intervenuta a difesa della rossa. Ivi si sigilla in una bolla impermeabile protetta da nuvole di fumo e fiamme e costruisce una sua fortezza. Vanahùr lascia Reyden ed i

Kittolakýrm a sbrigarsela da soli ad Àllaghur, dopo avere impartito alla Reverenda l'ordine di riferire agli Ecclesiasti di smantellare la Macchina Senziente e tutti i suoi cloni sparsi per il Khélageiss, ed a sua volta, divenuto capace di percorrere entrambe le dimensioni, torna nel Mormorio laddove si stanno radunando le potenze Celesti, che dibattono su come liberare 'Rye' prigioniera. Serathiel, suo tutore ufficiale, pretende di sfidare l'Increato, ed i Troni consentono che si aggiungano altri due Arcangeli : Raguel e Barachiel. Del pari si offre l'amico e mentore Dragan, a cui Vanahùr rende la Lancia di Longinus (da lui stesso ricevuta), dopo avere schiodato dalla volta di San Cavigorum il corpo senza vita di Thràxom.
In quanto vivente, Llyrahl evade dalla custodia di Lilith e torna nel Mormorio a cercare l'amante / padrone. Trova la sua nuova fortezza chiusa in una barriera impenetrabile proprio nel momento in cui ne vengono espulse, simili a meteore incendiate, quattro entità : sono i tre Arcangeli ed il Dottore amico di 'Rye', sconfitti ed umiliati. La loro missione ha fallito. Llyrahl è devastata dalla perdita di Zvìrren, scomparsa nell'assurda fusione con Khobb, ed ora è anche rosa dalla gelosia che Satana voglia preferirle 'Rye'. Si offre per uno scambio, promettendo che, se la libererà, lei sarà sua per sempre. È disposta anche a lasciar scorrere via la vita dal suo corpo dormiente, di modo che la sua scelta sia irrevocabile.
Confidando nella parola del Diavolo (cosa inaudita), Llyrahl paga in anticipo il suo pegno. Si lascia morire e la sua anima abbandona il corpo riverso su una panca di San Cavigorum, per dirigersi verso la fortezza dell'Increato. In extremis, conscio dell'immolazione della Zwygnag, l'Arcangelo Raguel le offre il Patto dell'Alleanza. Lei a voce non risponde nemmeno, riferendo di avere già promesso di restare con Satana. È convinta di non poter accettare a causa del giuramento precedente, ma Raguel ritiene ugualmente valida la sua Scelta di Campo, sebbene implicita, poiché ella si sacrifica per il Bene. È il gesto che conta, più delle parole. Alla volontà della ragazza nessuno pare interessato. Nessun altro, tranne lei, ritiene che l'Increato onorerà lo scambio, ma non appena Miss Ahmoogh muore ed il suo corpo astrale si dirige alla fortezza ed al portale degli Inferi, Djjnyahfar adempie alla sua parte. Libera 'Rye' ed espelle anche Ùnnunna ed un altro spirito felino che pure aveva rapito. Lo status dell'anima contesa della ragazza bambola, che se Satana aveva definito erede di Lilith, da molti della parte avversa era stata paragonata a Magdalena, si complica, in virtù del Patto offertole, sia pure in extremis, e ritenuto valido.
Si creano le condizioni per una crociata di vastissime proporzioni ed una chiamata potente echeggia nell'Æthéreum, così potente che vanno raccogliendosi sterminati eserciti in seno al Disegno. Uriel viene inviato come araldo a raccogliere volontari.
Sentendo di avere esaurito il suo mandato e di stare rubando il tempo di vita della sua allieva, Vanahùr concepisce l'idea della propria "desurrezione". Torna da Reyden e le espone il progetto di un esorcismo per separare la sua anima dal corpo materiale che, in quale forma non è dato di sapere, dovrà essere reso all'anima di Zvìrren, al momento congelata nella propria. La Reverenda Müllendhart e Khobb si recano dai Cardinali Diarchi ed espongono il piano, ed essi accettano di officiare l'esorcismo maggiore, modificando il rituale (vista l'assenza di spiriti degli Inferi) e la natura atipica della 'possessione'. Sorprendentemente l'esorcismo funziona. Lo spirito di Vanahùr viene separato dal corpo di carne, che, inspiegabilmente, riacquista le sembianze esteriori originali dell'albina e Zvìrren si sveglia, di nuovo padrona del suo corpo

precedente. Ma se prima lei aveva portato la sua Magia elementale in dono a Khobb, ora lui le lascia in eredità la capacità di entrare nel Mormorio con le sole proprie forze.
Con strazio, Zvìrren apprende dell'inspiegabile morte spontanea di Llyrahl, la cui salma è conservata nei sotterranei. È lo shock di vederla morta ed il desiderio di poterla incontrare nel Mormorio prima possibile che le fanno scoprire di avere acquisito l'abilità di entrarvi. Sicché vi torna, aggregandosi all'assemblea delle potenze Celesti, che stanno organizzando la crociata per riscattare Magdalena / Llyrahl e sono sorprese di vederla, viva ed in quella forma, non avendo lei mai avuto doti Esegetiche. Zvìrren naturalmente si aggrega per prima : dopotutto lei l'amava ! Essendo parte in causa, 'Rye', che del pari si dice disposta a combattere sebbene reduce da un'umiliazione, le offre Fragarach, che Zvìrren declina, dicendo di sentire ancora scorrere forti in lei i poteri magici elementali. Zvìrren, 'Rye' e Dragan stringono un patto, suggellato da 'Shj' (l'Angelo Custode del Dottore). Lo Shemhamphorash Yeyay'el offre tutto il sostegno e porta con sé gli Arcangeli Ramiel, Jibræl, Raguel, Raphæl, Jeremiel e Michæl, ma anche una vastità sterminata di altri volontari, semplici anime del Disegno, ascoltano la chiamata dell'Araldo Uriel.
Zvìrren è sconvolta da quanti siano disposti ad offrirle sostegno, ma non desidera coinvolgere tutti in un'apocalisse. Il Trono la rassicura : quella guerra eterna esiste da sempre, non è colpa sua. Visto che anche Satana ha schierato tutte le sue legioni infernali, si profila una sorta di Armageddon. Ma gli Ophanim e persino un Saraph sono irremovibili. Una parte per il tutto, il tutto per tale parte, quella è la dottrina del Disegno. Danno legittimità a Zvìrren, di poter puntare il Tutto nelle trattative, e di disporre della pienezza delle forze del Bene qualora fallissero.
I Capitoli da 68 a 73 (conclusivo) non vengono inclusi nella presente sinossi.

● ***CAPITOLI***

LIBRO (CAPITOLI).....5
1 – {3068} In viaggio per l'Epignosis.....5
2 – {3167} Vola, Zvìrren ! Un bizzarro incontro.....10
3 – {2594} PsicoClasi.....15
4 – {5123} Il saluto di un amico. Trapasso. (Dragan Štradnovič).....19
5 – {2112} I Vanahýri.....28
6 – {4419} Grywàlzhor. Ammessa !.....31
7 – {2512} L'affondo dei Kittolakýrm.....38
8 – {3602} Moouffwa.....42
9 – {2956} Allenamenti tormentosi.....48
10 – {3225} Il castigo di Màlaphar. La Reliquia.....52
11 – {4983} Libera uscita : il riscatto di una Zwygnag.....57
12 – {7584} L'agguato dei RubaRespiro. La difesa della Zwygnag.....65
13 – {2622} Thràxom, il Dhàmmawhorg e le Globulæ Viridens.....77
14 – {2079} Ryondhàim O'Reyll.....81
15 – {3657} L'esame di Zvìrren.....84
16 – {3840} Guardiana delle Tigri Bianche del Tempio.....90
17 – {1611} Ossessione (Thràxom).....96
18 – {5494} Il primo contatto (Dragan Štradnovič).....99
19 – {4477} Catturate da Aklodrùllz. A Krègdnyll.....107
20 – {3710} Zvìrren e Gòbledrom.....114
21 – {3906} Ashanteey.....120
22 – {6208} Un debito onorato. Ad un bivio.....126
23 – {5450} Rye rosso fuoco (Dragan Štradnovič).....136
24 – {4241} Verso Gsjdronakx.....144
25 – {5225} In aria ! Il primo bacio.....151
26 – {2573} NodnyGrooghan. Una crepa inattesa nell'Impero Keléndakar.....159
27 – {1349} Muffa … e Muffini ! !.....163
28 – {2996} Il viaggio da Nahrdyl ad Àllaghur.....165
29 – {5033} Thràxom. Llyrahl circuita.....170
30 – {6055} I Talenti nascosti di Miss Ahmoogh.....178
31 – {1321} Increato, insonne.....187
32 – {6650} Sogno di una parola sepolta. Fuga nella lussuria.....190
33 – {3971} Il tradimento di Thràxom. La bambola distrutta.....200
34 – {4064} La strega (Dragan Štradnovič – Llyrahl Ahmoogh).....206
35 – {4744} Magister Obvtranògh.....213
36 – {3961} Una bambola al passo di Dòlkramt.....220
37 – {4065} Una deviazione necessaria. Il battesimo dei Muffini.....226
38 – {5801} Toccata e fuga : la resistenza di Tàunur.....233
39 – {4756} La Natura della Scacchiera. Discettazioni.....242
40 – {4437} L'occhio attento dell'Ordine Nascosto. Un complotto sleale.....249

41 – {4944} Una parentesi a Ghobn e l'affinamento medianico della Zwygnag.....256
42 – {2495} Dietro le quinte.....264
43 – {6909} La tentazione di una Strega Esegeta. Rivelazioni.....268
44 – {5876} Gulpharoth della schiera di Astaroth e Shjnndrjzzeddhalwjngred.....279
45 – {4787} Le Forfére ed il Mago.....288
46 – {3630} Dremolin.....296
47 – {3728} La tortuosa ascesa di Dragan Štradnovič e Ryondhàim O'Reyll.....301
48 – {2941} Un nuovo attacco dei Wholdragg. Confessioni.....307
49 – {3857} Il vero destino di Rye Ryondhàim : il Limbo dei micini.....311
50 – {3722} Le trame dell'oscuro Artigiano.....318
51 – {6445} La minaccia ed il piano di Agàliareth, Belphagor e Baphomet.....324
52 – {7015} Nemesi su Miss Ahmoogh.....334
53 – {4410} Satana in viaggio 345
54 – {6736} A Krègdnyll. La fuga di Gòbledrom.....352
55 – {3989} Sulle tracce di Llyrahl !.....362
56 – {3111} Appello a NodnyGrooghan.....369
57 – {3523} Zvìrren nell'Æthéreum !.....374
58 – {3696} Il Racconto di Khobb Vanahùr ed il Voto.....379
59 – {4515} L'isolamento solitario del Primo Increato.....385
60 – {3777} Gli interrogativi di Llyrahl.....392
61 – {4467} Il Martirio Bizzarro, l'Unisono e la Sfida di Djjnyahfar.....398
62 – {4465} L'ultimatum a Kroangst ed il ricatto.....405
63 – {3118} La resa dei conti.....412
64 – {1538} Il racconto di Lilith.....417
65 – {4129} L'esilio di Djjnyahfar. Una seconda immolazione.....420
66 – {2296} Esorcismo e desurrezione.....426
67 – {4353} Sull'orlo di Armageddon.....430
68 – {2378} La scelta dei campioni degli Inferi.....437
69 – {4557} L'illuminazione di Rye.....441
70 – {5494} La redenzione di Lucifer.....448
71 – {3019} La vittoria inutile.....456
72 – {2663} Il Perdono ed il nuovo battesimo.....461
73 – {4642} Epilogo.....465
FINE.....472